ΤΕΥΧΟΣ 3 ΜΑΡΤΙΟΣ 1988 120 ΔΡΧ.

PIXEL junior

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΜΕ LISTINGS ΓΙΑ
HOME MICROS

SPECTRUM

ΧΑΜΕΝΟΙ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ



AMSTRAD
- FRIDAY THE 13TH
- ΚΑΖΙΝΟ

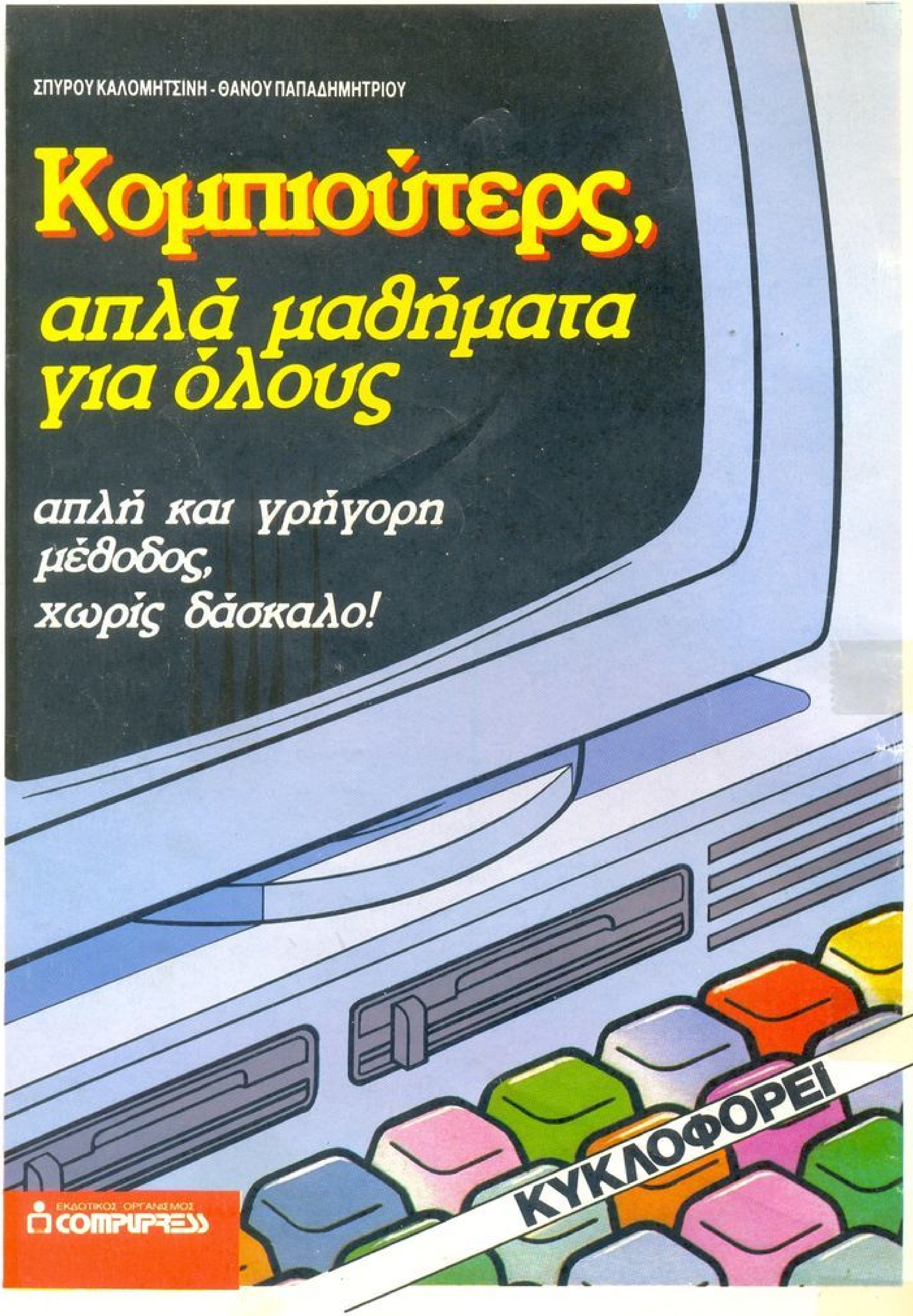
SPECTRUM
- BINGO
- ΜΕΝΤΙΟΥΜ

COMMODORE
- ΝΑΥΜΑΧΙΑ

ATARI ST
- ΠΡΟ-ΠΟ

QL
- PAC MAN

ATARI 800
- BLACK JACK


ΣΠΥΡΟΥ ΚΑΛΟΜΗΤΣΙΝΗ - ΘΑΝΟΥ ΠΑΠΑΔΗΜΗΤΡΙΟΥ
Κομπιούτερς,
απλά μαθήματα
για όλους
απλή και γρήγορη
μέθοδος,
χωρίς δάσκαλο!
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
COMPUPRESS

Μολις Κυκλοφόρησαν

8088/8086

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΙΑ IBM PC/XT & ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ

Το βιβλίο αυτό δεν αποτελεί απλώς μια εισαγωγή στον προγραμματισμό του 8088/8086 που αρκείται στο να παρουσιάσει τις εντολές και τη χρήση τους. Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στην παράθεση όλων των πληροφοριών και επεξηγήσεων που χρειάζονται για να γραφούν πραγματικά προγράμματα σε assembly για δεκάδες εφαρμογές. Είναι το ιδανικό και απαραίτητο βιβλίο για όσους θέλουν να ασχοληθούν με System Programming όπως επίσης και για όλους όσους είναι επίδοξοι hackers στον IBM PC/XT, AMSTRAD PC 1512/1640 και τους συμβατούς.



ΝΙΚΟΣ ΝΑΣΟΥΦΗΣ

1.900 ΔΡΧ.





1.000 ΔΡΧ.

ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ 6502



Π. ΓΑΡΙΔΗΣ -
Β. ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ -
Δ. ΠΑΣΟΥΡΗΣ

2.300 ΔΡΧ.

Το βιβλίο αυτό ασχολείται με τον προγραμματισμό σε συμβολική γλώσσα (Assembly) και ειδικότερα με τον προγραμματισμό του μικροεπεξεργαστή 6502. Οι συγγραφείς προχώρησαν σ' αυτή την έκδοση μετά από μια τετράχρονη εμπειρία στη διδασκαλία των μικροϋπολογιστικών συστημάτων στο Φυσικό τμήμα και στο μεταπτυχιακό Αυτοματισμού και Υπολογιστών, του Πανεπιστημίου της Αθήνας, στο ΤΕΙ Πειραιά, καθώς και σε ειδικά σεμινάρια που οργάνωσε το ΕΛΚΕΠΑ.

ΤΟ HARDWARE ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Όλοι όσοι απασχολούνται με τους ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ και την ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ θα βρουν στο βιβλίο αυτό μία πλήρη περιγραφή της λειτουργίας και της κατασκευής των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών.

Οι 600 σελίδες του απευθύνονται σε όλους όσους ενδιαφέρονται για να γνωρίσουν τη δομή των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και σε όσους φοιτούν στο Πανεπιστήμιο, στο Πολυτεχνείο, στις Ανώτερες Σχολές, στα Λύκεια κ.ά. Δεν χρειάζονται εξειδικευμένες γνώσεις στα Ηλεκτρονικά.

Περιλαμβάνει: ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ • ΓΛΩΣΣΕΣ ASSEMBLY • ΨΗΦΙΑΚΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ • ΕΠΕΚΤΑΣΗ/ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ • ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ • ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ.

Ι. ΚΑΡΡΑΣ - Ε. ΔΡΑΚΟΥ



3.000 ΔΡΧ.

Βιβλία για computers!

ΟΛΑ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ ΓΙΑ: IBM PC & Συμβατούς, Amstrad 464, 6128, 8512, Commodore, Spectrum, BBC, Γλώσσες προγραμματισμού, Data Base, Προγράμματα.

Αποστολή βιβλίων σ' όλη την Ελλάδα

Δωρεάν συνδρομή σε τρίμηνη έκδοση τεχνικής βιβλιογραφίας

τεχνικό βιβλιοπωλείο-εκδόσεις
Παπασωτηρίου
ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 23, ΑΘΗΝΑ 106 82 - ΤΗΛ.: 3641826 - 3609821

ΠΕΡΙΕΧΟΜ

AMSTRAD



SPECTRUM



COMMODORE



ΜΕΝΑ



PIXEL junior

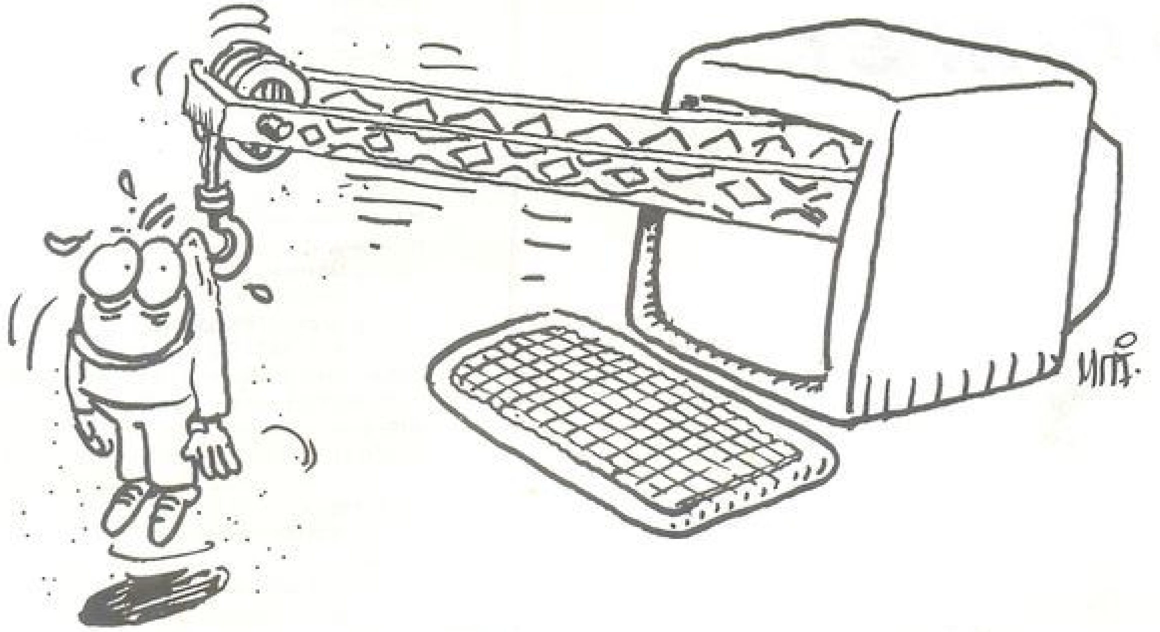
ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS ΕΠ
ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Βαγγέλης Παπαλιός
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Χρήστος Κυριακός
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ: Γιώργος Κυπαρίσσης, Αντώνης Λεκόπουλος
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μενέλαος Δασκαλάκης, Αλέξης Καναβός, Αρετή Κονταρίνη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
Σ' ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΤΗΚΑΝ: Χαράλαμπος Κοκκινόπουλος, Νίκος Τριανταφύλλου, Στάθης Χαβούτσας, Χρήστος Νικολαΐδης, Δημήτρης Ράπτης, Νίκος Αναστασιάδης, Μιχάλης Μηλιαράκης, Αλέξης Νίττης, Βασίλης Κουτσουδάκης, Παύλος Εφραιμίδης, Μανώλης Διακομανώλης, Γιάννης Μαντούδης, Παναγιώτης Παπακωνσταντίνου Κώστας Βογιατζής, Νικήτας Γλύκας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαΐραμίδης
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Κορμπάκης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Μελετής, Γιάννης Λούλης
ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΥΛΗΣ: Μάντω Καραγιάννη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Ιωάννα Μάλεση
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Δέσποινα Σακκή, Μαίρη Λυμπέρη, Μαρία Φιλίππου, Ελένη Σαλαμάνου
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Έκτωρ Χαραλάμπους
ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ - ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Πέπη Μοίραλη, Μάντω Καραγιάννη
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ: Δημήτρης Τσουροπλής
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Μελετζή, Χρύσα Παντελαίου, Έφη Λαγαρά, Σταβαράκης Παναγιώτης, Μπέτυ Μανωλέσου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Μαρία Ράπτη, Μαρία Τσαμπλάκου, Θάλεια Σκανδάμνη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Πόπη Κανελλοπούλου
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Νίκος Μίχος, Αθηνά Κωνσταντέλου
ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE: Μπέτυ Μανωλέσου
ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ: Κώστας Σαλτσούρας
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 11742, Αθήνα .
ΩΡΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ: 9.00 - 2.00 Δευτέρα - Παρασκευή
ΤΗΛΕΦΩΝΑ: 9238672-5, 9225520 FAX: 9216847
ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ: Βασίλης Παπαδόπουλος
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ: Πλούμη Σιμοπούλου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ντίνα Παπανικολάου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Χαλκέων 29, 54631, Θεσσαλονίκη
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 282663, FAX 031-282663
PIXEL JUNIOR: Περιοδικό με listings για home micros
ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ: INTERFOT
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Βασίλης Βογιατζής
ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ: Αφοί Τζίφα Ο.Ε.
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Χαιδεμένος ΑΕΒΕ
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σπύρος Γκουνταρέλλης



παιχνιδι

AMSTRAD

CRANE



Το πρόγραμμα αυτό σας διορίζει επιστάτη στην αποθήκη ενός ναυπηγείου. Η δουλειά σας είναι να ελέγχετε τη μεταφορά πραγμάτων από βαγονάκια σε βαγονάκια. Βέβαια η αποθήκη έχει εξοπλιστεί με μηχανήματα σύγχρονα (ηλεκτρονικά, κομπιούτερς... ξέρετε εσείς) που σας βοηθούν στον έλεγχο αυτό. Η δουλειά σας θα ήταν πολύ εύκολη αν ο δαίμων (ναι αυτός πάλι), εκτός από τυπογραφεία, δε χτυπούσε τώρα και ναυπηγεία. Έτσι, ένα ηλεκτρονικό πρόβλημα σας αναγκάζει να πάρετε στα χέρια σας τον έλεγχο ενός γερανού και να κάνετε εσείς τη μεταφορά των πραγμάτων. Σκοπός λοιπόν του παιχνιδιού είναι να μεταφέρετε τα πράγματα και να τα αφήνετε υπολογίζοντας σωστά να πέσουν σε κάποιο βαγονάκι στην άλλη πλατφόρμα. Αυτό θα αυξήσει το Bonus σας και θα σας δώσει καύσιμα. Στη συνέχεια ένα ανθρωπάκι θα φροντίσει για τη μεταφορά των πραγμάτων. Αλλά, (...) κάθε βαγονάκι από την πρώτη πλατφόρμα, που φτάνει στο τέλος της, πέφτει και σπάει το δρόμο πάνω στο οποίο κινείται το ανθρωπάκι, έτσι το ανθρωπάκι σας κινδυνεύει να πέσει, αν εσείς δε σπεύσετε να ακουμπήσετε με το γερανό σας ένα «Ω» (ελληνικό) τότε ο δρόμος ξαναφτιάχνεται (τι σου είναι η τεχνολογία...).

Βέβαια, υπάρχουν και ευκολίες. Κάθε φορά που αφήνετε με επιτυχία ένα αντικείμενο πάνω σε ένα βαγονάκι, εμφανίζονται στη πάνω αριστερή γωνία της οθόνης αστεράκια, τα οποία σας επιτρέπουν όταν είστε κάτω από το μικρό δάπεδο, στη μέση της οθόνης, να σταματήσετε την κίνηση των βαγονιών που σπάνε το δρόμο. Προσέξτε όμως, είναι και κάποιοι άλλοι που δυσκολεύουν τη ζωή σας...

Το demostration του παιχνιδιού σας δείχνει μία πλήρη εικόνα του. Αν και το πρόγραμμα είναι κάπως μεγάλο, είναι σίγουρο πως αν το πληκτρολογήσετε προσεκτικά και με υπομονή δεν θα πάει χαμένος ο κόπος σας.

Κοκκινόπουλος Χαράλαμπος
Τηλ. 4900229
Νίκαια

```
10 '***BY KOKKINOPOYLOS BABIS***
20 '********NIKAIA********
30 BORDER 10
40 SYMBOL AFTER 126:SYMBOL 126,255,213,171,213,171,213,255
50 DIM xr(100):DIM things(100)
60 CLS:loo=0
70 kk=0:czx=0:jud=40:oil=50:vrp=38:h=18:kw=0:o=0:qa=1:x=10:y=10:de=1:xde=1:v=37:
yt=1:vd=12:liv=4:vx=3:score=0
80 u=INT(RND*46)+209:u=200:ua=u:q$(1)=CHR$(250):q$(2)=CHR$(249):IF u>245 THEN 80
90 'GAME
100 MODE 2:LOCATE 10,9:PRINT" * C R A N E *":LOCATE 25,5:PRINT"A M S T R A D - C
PC 6128"
110 LOCATE 2,13:PRINT"This Program has designed, envented,......! ":LOCATE 5,15:
PRINT"..By 'KOKKINOPOYLOS BABIS Sft.'!!"
120 LOCATE 30,2:PRINT"'*AUGUST-1987*'"
130 LOCATE 40,18:PRINT"'W E L C O M E'":LOCATE 60,10:PRINT"'HI*SCORE:"hiscore
140 LOCATE 20,24:PRINT"PRESS [S] TO PLAY THE GAME":LOCATE 20,22:PRINT"PRESS [D]
FOR DEMOSTRETION","([RETURN] TO END DEMOS.)"
150 LOCATE 1,7:PRINT STRING$(80,245):LOCATE 1,21:PRINT STRING$(80,228)
160 WHILE INKEY(60)=-1:IF INKEY(61)<>-1 THEN demo=1:GOTO 210 ELSE WEND:CLS:LOCAT
E 30,10:PRINT"[JOYSTIK],......[J]":LOCATE 35,12:PRIN
T"OR":LOCATE 30,14:PRINT"[KURSOR KEYS],..[K]"
170 LOCATE 30,2:PRINT"(C O N T R O L S) ":LOCATE 5,5:PRINT"USE Space to leave st
h";" ,Shift & [";CHR$(242);"],[";CHR$(243);"] for mo
re speed,";" [.] if you have (*) ":LOCATE 5,7:PRINT"USE [G] for {GAME-OVER}";" ,
[ESC](1 Time) for Hold"
180 LOCATE 31,20:PRINT"Press [J] or [K]"
190 IF INKEY(45)<>-1 THEN JO=0:GOTO 210
200 IF INKEY(37)<>-1 THEN JO=1:GOTO 210 ELSE 190
210 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
220 WINDOW #3,1,40,9,24:WINDOW #1,1,40,3,5:PAPER#1,11:WINDOW #2,1,40,25,25:PAPER
#2,7
230 CLS#2:CLS#1
240 FLY=0:ASZ=INT(RND*3):IF ASZ=2 THEN LOP=199:PO=-10:POP=10:POPY=10 ELSE LOP=19
5:PO=0:POP=1:POPY=4
250 BOR=INT(RND*5)+2:IF bor>3 THEN BORDER 2 ELSE BORDER 9
260 IF DEMO=1 THEN LOCATE 1,1:PRINT"*DEMOSTRETION*"
270 LOCATE 1,9:PRINT STRING$(40,158):LOCATE 1,19:PRINT STRING$(40,218):LOCATE 14
,19:PRINT "          ":LOCATE 1,19:PRINT"    "
280 LOCATE 4,4:PRINT" LiveS:";liv:LOCATE 14,4:PRINT" OiL:";oil:LOCATE 24,4:PRINT
" ScorE:";score:LOCATE#1, 35,1:PRINT#1,"BonuS":LOCAT
E 36,4:PRINT LOO
290 LOCATE 1,2:PRINT STRING$(40,207)
300 LOCATE 1,8:PRINT CHR$(222):LOCATE 39,8:PRINT CHR$(223):LOCATE 2,8:PRINT STRI
NG$(37,206)
310 LOCATE 2,7:PRINT STRING$(37,140)
320 LOCATE 1,22:PRINT STRING$(38,218):LOCATE 19,23:PRINT CHR$(191)
330 LOCATE 4,20:PRINT STRING$(10,188):LOCATE 22,20:PRINT STRING$(19,188)
340 LOCATE 1,23:PRINT STRING$(17,188):LOCATE 21,23:PRINT STRING$(17,188)
350 LOCATE 1,6:PRINT STRING$(40,207):LOCATE 14,14:PRINT STRING$(3,218)
360 LOCATE 1,24:PRINT STRING$(16,217)
370 FOR a=10 TO 17:LOCATE 40,a:PRINT CHR$(126):NEXT:FOR a=10 TO 22:LOCATE 1,a:PR
INT CHR$(126):NEXT
380 LOCATE 22,24:PRINT STRING$(16,217)
390 LOCATE 38,22:PRINT CHR$(132)+" "+CHR$(136):LOCATE 38,23:PRINT CHR$(222)+" "+
CHR$(223):LOCATE 38,23:PRINT CHR$(133)+" "+CHR$(138)
:LOCATE 38,24:PRINT CHR$(141)+CHR$(218)+CHR$(142)
400 'MAIN LOOP
410 GOSUB 510
420 IF DEMO=1 THEN GOSUB  880 ELSE IF jo=1 THEN GOSUB 620  ELSE GOSUB 750
```

```
430 GOSUB 1350
440 GOSUB 1110
450 GOSUB 1260
460 IF zx>0 THEN GOSUB 1480
470 IF f=1 THEN GOSUB 1030
480 LOCATE x,y+yt:ch=ASC(COPYCHR$(#0))
490 LOCATE x+1,y:ch1=ASC(COPYCHR$(#0))
500 GOTO 400
510 LOCATE x,y:PRINT CHR$(253)
520 IF y=10 THEN LOCATE x+xde,y:PRINT " "
530 IF kk=1 AND kw=0   THEN LOCATE x-ste,y+1:PRINT SPACE$(ste)+CHR$(u1)+SPACE$(s
te) ELSE IF de=1 THEN LOCATE x,y+1:PRINT" "
540 IF Y>10 THEN LOCATE x,y-1:PRINT CHR$(149)
550 IF kk=1 AND de=1 AND y<18  THEN LOCATE x,y+2:PRINT" "
560 IF ch1<>32 AND y>10 AND y<=18  THEN ch1=32:GOTO 1640
570 IF ch=218 OR ch=ASC(CHR$(u)) AND k=0 AND kw=0 AND u<>218 THEN ys=1 ELSE ys=0

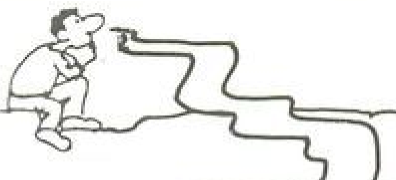
580 IF ch=ASC(CHR$(u)) AND kk=0 THEN u1=u:kk=1:de=0:yt=2:IF kw=0 THEN k=1
590 IF ch=191 THEN fx=1:ys=1:LOCATE 18,24:PRINT"     "
600 IF fx=1 AND y<22 THEN LOCATE 16,22:PRINT STRING$(5,218):fx=0
610 RETURN
620 '
630 IF INKEY(21)=-1 THEN ste=1 ELSE ste=2
640 IF INKEY(8)<>-1 AND INKEY(2)<>-1 OR INKEY(1)<>-1 AND INKEY(2)<>-1 THEN RETUR
N
650 IF INKEY(8)<>-1 AND x>2 AND Y=10 THEN x=x-ste:xde=ste
660 IF INKEY(1)<>-1 AND x<37 AND Y=10 THEN x=x+ste:xde=-ste
670 IF INKEY(0)<>-1 AND y>10 THEN y=y-1:de=1:ys=0 ELSE de=0
680 IF INKEY(2)<>-1 AND y<24 AND Ys=0 THEN y=y+1
690 IF y<14 AND vx<18 THEN erp=0:jud=30
700 IF INKEY(47)<>-1 AND f=0 AND kk=1 THEN f=1:xx=x:kk=0:h=18: de=1:yt=1:IF x>13
 AND  x<17 THEN h=13
710 IF INKEY(7)<>-1 AND stok>0 AND zx>0 AND y>=14 AND erp=0 THEN erp=1:stok=stok
-1:jud=5:rr=0:LOCATE stok+1,1:PRINT" "
720 IF f=0 THEN fy=y+1
730 IF INKEY(52)<>-1 THEN liv=0 :GOTO 1640
740 RETURN
750 jot=JOY(0)
760 IF INKEY(21)=-1 THEN ste=1 ELSE ste=2
770 IF jot=4 AND jot=2  OR  jot=8 AND jot=2  THEN RETURN
780 IF JOT=4 AND x>2 AND Y=10 THEN x=x-ste:xde=ste
790 IF JOT=8 AND x<37 AND Y=10 THEN x=x+ste:xde=-ste
800 IF JOT=1 AND y>10 THEN y=y-1:de=1:ys=0 ELSE de=0
810 IF JOT=2 AND y<24 AND Ys=0 THEN y=y+1
820 IF y<14 THEN erp=0
830 IF jot=16 AND f=0 AND kk=1 THEN f=1:xx=x:kk=0:h=18: de=1:yt=1:IF x>13 AND  x
<17 THEN h=13
840 IF INKEY(7)<>-1 AND stok>0 AND zx>0 AND y>=14 AND erp=0 THEN erp=1:stok=stok
-1:LOCATE stok+1,1:PRINT" "
850 IF f=0 THEN fy=y+1
860 IF INKEY(52)<>-1 THEN liv=0 :GOTO 1640
870 RETURN
880 'DEMO-CONTROL
890 IF v<38 AND x<37 AND Y=10 AND st=0 THEN x=x+1:xde=-1
900 WHILE  INKEY(18)=-1
910 IF v=36 AND x=37 THEN st=1:dlif=1:erp=1
920 IF vrp<v AND vrp>5 AND y<24 AND Ys=0 AND dlif=1 THEN y=y+1
930 IF vrp=37 AND x=v+1 AND y>10 THEN y=y-1:de=1:ys=0 ELSE de=0
940 IF kk=1 THEN erp=0
950 IF kk=1 AND y>10 THEN y=y-1:de=1:ys=0 ELSE de=0
960 IF kk=1 AND y>10 THEN y=y-1:de=1:ys=0 ELSE de=0
```

```
970 IF kk=1 AND x>5 AND Y=10  THEN x=x-1:ste=1:xde=1:LOCATE 36,12:PRINT"  "
980 IF x=vd-3 AND f=0 AND kk=1 THEN x=vd-2:f=1:kk=0:h=18:x=vd-3:xx=x: de=1:yt=1:
dlif=0:FOR pause=1 TO 100:NEXT
990 IF kk=0 AND fy=17 OR j=1 AND kk=0   THEN y=13:LOCATE X,11:PRINT CHR$(149):LO
CATE X,10:PRINT CHR$(149)
1000 IF f=0 THEN fy=y+1
1010 RETURN
1020 WEND:GOTO 1640
1030 IF fy>=h THEN f=0:IF h=13 THEN 1100 ELSE LOCATE xx,fy:PRINT" ":GOTO 1100
1040 fy=fy+1
1050 LOCATE  xx,fy:PRINT CHR$(u1)
1060 LOCATE xx,fy-1:PRINT" "
1070 LOCATE xx,fy+1:vc=ASC(COPYCHR$(#0))
1080 IF vc<>158 AND fy>=17 THEN SOUND 1,50
1090 LOCATE vd+1,17:IF ASC(COPYCHR$(#0))=ASC(CHR$(u1)) THEN  j=1:zx=zx+1:xr(zx)=
u1:f=0:SOUND 1,20:SOUND 1,45:oil=oil+5:stok=stok+1:l
oo=loo+10:LOCATE stok,1:PRINT"*":LOCATE 36,4:PRINT loo:GOTO 1300
1100 RETURN
1110 '
1120 r=INT(RND*40)
1130 IF r<25  THEN 1300   ELSE IF erp=0  THEN 1140   ELSE RETURN
1140 v=v-1
1150 IF k=0 AND kw=0 THEN LOCATE v+1,17:PRINT CHR$(u)+" ":ELSE  LOCATE v+1,17:PR
INT "  "
1160 LOCATE v,18:PRINT CHR$(150)+CHR$(154)+CHR$(156)+" "
1170 IF v=20 THEN LOCATE v,18:PRINT"    ":LOCATE v,17:PRINT"  ":LOCATE 35,4:GOTO
1180 ELSE 1250
1180 FOR a=18 TO 22:LOCATE 18,a:PRINT CHR$(150)+CHR$(154)+CHR$(156):LOCATE 18,a-
1:PRINT"    ":LOCATE x,a+1:fch=ASC(COPYCHR$(#0)):IF k
=0 THEN SOUND 1,30-a,4,12
1190 IF fch=253 THEN  glov=1
1200 FOR pause=1 TO 10:NEXT:NEXT:LOCATE 18,a-1:PRINT"    ":v=37:IF h=13 THEN u=u1
  ELSE IF h=18 AND  kw=0 THEN u=u+1 :IF u=253 OR u=2
18 THEN u=u+1 :CZX=CZX+1 ELSE CZX=CZX+1 ELSE u=u1
1210 IF u>=255 AND zx<1 THEN 1720  ELSE IF u>=255 AND zx>0 THEN kw=1
1220 k=0:LOCATE 18,24:PRINT STRING$(3,218)
1230 IF kw=1 AND zx<1 THEN LOCATE 5,12:PRINT"The are not other Things, so....gam
e-over+100(BONUS)":score=score+100:live=1:GOTO 1640

1240 IF glov=1 THEN glov=0:GOTO 1640
1250 RETURN
1260 aws=aws+1
1270 IF aws=100 THEN aws=0:oil=oil-5:LOCATE 20,4:PRINT oil
1280 IF oil<1  THEN liv=1:GOTO 1640
1290 RETURN
1300 vd=vd-1
1310 LOCATE vd,18:PRINT CHR$(150)+CHR$(158)+CHR$(156)+" "
1320 IF j=1 THEN LOCATE vd+1,17:PRINT CHR$(u1)+" "
1330 IF vd<=4 THEN LOCATE vd,18:PRINT"    ":LOCATE vd+1,17:PRINT" ":vd=12:IF j=1
THEN j=0:FOR s=19 TO 21:LOCATE 2,s:PRINT CHR$(u1):LO
CATE 2,s-1:PRINT" ":FOR pause=1 TO 300:NEXT:NEXT
1340 RETURN
1350 '
1360 IF sad=1 THEN 1390 ELSE 1370
1370 sady=INT(RND*100)
1380 IF sady>90+erp*4 THEN sad=1:qry=1:GOTO 1390 ELSE RETURN
1390 fly=fly+POP
1400 vrp=vrp-1
1410 IF qry=1 THEN vry=ROUND(RND*4)+11:qry=0: FLY=0:ASZ=INT(RND*3):IF ASZ=2 THEN
 LOP=199:PO=-10:POP=10:POPY=10 ELSE LOP=195:PO=0:POP
=1:POPY=4
```

```
1420 IF vry=14 THEN vry=15
1430 LOCATE vrp,vry:PRINT CHR$(LOP+fly)+" "
1440 IF fly=POPY  THEN fly=PO
1450 IF vrp=2 THEN vrp=38:sad=0:LOCATE 2,vry:PRINT"  "
1460 LOCATE vrp-1,vry:IF ASC(COPYCHR$(#0))<>32 THEN sad=0:vrp=38:GOTO 1640
1470 RETURN
1480 IF zx>0 THEN rr=rr+1
1490 IF rr=jud-10 THEN SOUND 1,10:LOCATE 15,1:PRINT"Becearfull!!"
1500 IF rr=jud THEN rr=0 :GOTO 1510 ELSE RETURN
1510 IF vx<4 THEN LOCATE 2,21:PRINT"  "
1520 IF qa=1 THEN qa=2: ELSE IF qa=2 THEN qa=1
1530 IF rr=0 THEN LOCATE 15,1:PRINT"            "
1540 vx=vx+1
1550 LOCATE vx,21:PRINT " "+CHR$(xr(zx))+CHR$(32)+q$(qa)
1560 LOCATE vx+3,22:IF ASC(COPYCHR$(#0))<>218 AND vx<25 THEN 1630
1570 LOCATE vx+3,19:IF ASC(COPYCHR$(#0))<>218 THEN IF ASC(COPYCHR$(#0))=32  THEN
 1580 ELSE 1630
1580 IF vx+3>=18 AND vx<=22  THEN vx=vx+4:LOCATE 16,21:PRINT"                    ":ju
d=1
1590 IF vx=37 THEN cb=1:vx=3:win=win+1:score=score+100:liv=liv+1:things(czx)=xr(
zx):zx=zx-1:jud=30:oil=oil+10:LOCATE 12,4:PRINT liv:
LOCATE 20,4:PRINT oil:LOCATE 31,4:PRINT score:LOCATE 36,21:PRINT"      ":SOUND 1,
66:SOUND 1,76:SOUND 1,86
1600 IF cb=1 THEN erp=0:LOCATE 2,21:PRINT"     "
1610 IF cb=1 THEN cb=0:loo=loo+20:LOCATE 36,4:PRINT loo:FOR a=22 TO 24:LOCATE 39
,a:PRINT CHR$(u1):LOCATE 39,a-1:PRINT" ":FOR pau=1 T
O 200:NEXT:NEXT:LOCATE 39,24:PRINT CHR$(218):IF win<40 THEN LOCATE #2,win,1:PRIN
T #2,CHR$(things(czx)); ELSE win=1
1620 RETURN
1630 LOCATE vx,21:PRINT"     ":SOUND 1,74:zx=zx-1:vx=3:jud=30:erp=0:GOTO 1640
1640 '
1650 IF DEMO=1 THEN LOCATE 16,12:PRINT"END OF DEMOSTRETION":FOR PAUSE=1 TO 2000:
NEXT:DEMO=0:st=0:GOTO 60
1660 liv=liv-1:SOUND 1,256:SOUND 1,56
1670 IF liv<1 THEN 1720
1680 LOCATE 10,16:PRINT"CRASH!!"
1690 FOR Pause=1 TO 1500:NEXT
1700 y=11:ys=0
1710 CLS#3:GOTO 240
1720 FOR pause=1 TO 1000:NEXT
1730 ON ERROR GOTO 1780
1740 IF o>=11 THEN o=0
1750 FOR o=kp TO czx
1760 IF things(o)=o THEN score=score+10:LOCATE 31,4:PRINT score
1770 NEXT
1780 LOCATE 20,15:PRINT"GAME*OVER":FOR loo=loo TO 0 STEP-5:LOCATE 35,4:PRINT loo
:score=score+ABS(loo-loo+5):LOCATE 30,4:PRINT score:
SOUND 1,loo:NEXT
1790 FOR pause=1 TO 2000:NEXT
1800 IF score>hiscore THEN hiscore=score:ERASE xr,things
1810 GOTO 60
1820 END
```





παιχνιδι

AMSTRAD

GAMBLING GAMES



Αν έχετε αρκετά χρήματα και όρεξη για τζόγο, τότε μην χάνετε χρόνο, φορτώστε το "GAMBLING GAMES" και δεν θα απογοητευθείτε.

Μετά την παρουσίαση του πρωταγωνιστή ($), από ένα πετυχημένο graphics, μπαίνετε στο κύριο μέρος. Ο computer σας ρωτά ευγενικά αν είστε READY (Y/N) και το παιχνίδι αρχίζει.

Το gambing games αποτελείται από 3 LEVELS: Στο 1ο LEVEL βρίσκεστε μπροστά στην τσόχα όπου ρίχνονται τα ζάρια. Το ζάρι γυρίζει ανάλογα με τη δύναμη (POWER 1-100) που δίνετε.

Στο 2ο LEVEL μια φρουτομηχανή σας προτρέπει να τραβήξετε το μοχλό και τα φρούτα θα εμφανιστούν στο ταμπλό της μηχανής. Ο μοχλός κατεβαίνει πατώντας το [SPACE].

Στο 3ο LEVEL και μετά από 100 $ BONUS, πατώντας το KEY L μπαίνετε στο θάλαμο όπου σας περιμένει ο γνωστός παπατζής. Πατώντας το KEY Y ο παπατζής ανακατεύει τα 3 χαρτιά.

Κατόπιν διαλέγετε μια από τις 3 θέσεις, ποντάρετε και η τύχη δουλεύει για σας.

Αν η θέση που εσείς διαλέξατε είναι ίδια με τη θέση που βρίσκεται ο Βαλές, τότε κερδίζετε τόσα $ όσα έχετε ποντάρει.

Καλή τύχη (γιατί θα σας χρειαστεί).

Νίκος Τριανταφύλλου
Αγ. Παρασκευής 14
19500 Λαύριο Αττικής
Τηλέφωνο: 0292-25142

Σημείωση:
Στην γραμμή 1860 γράψτε:
1860 PRINT"PRESS BUTTON Y"

Πληκτρολογήστε το LISTING 1 και κάντε SAVE" GAMPLING" και αφού πληκτρολογήσετε το LISTING 2 κάντε SAVE" ΤΥΧΕΡΑ-G"

```
10 MODE 0
12 CLG 3:PLOT 100,150:PLOT 350,347:PLOT 400,200:PLOT 550,50:PLOT
600,347:PLOT 620,230
13 FOR y=1 TO 400 STEP 10:MOVE 0,y:DRAW 640,y:SOUND 1,800,1,,,1:NEXT
15 GRAPHICS PEN 12
20 MOVE 300,200
30 FOR x=76 TO 270
40 DEG
50 PLOT 300+60*COS(x),200+30*SIN(x)
55 SOUND 1,x,1,,,1
60 NEXT
70 BORDER 3
80 MOVE 300,140
90 FOR d=1 TO 90
100 DEG
110 PLOT 300+60*COS(d),140+30*SIN(d)
120 SOUND 1,120,1,,,1
130 NEXT
140 BORDER 1
150 MOVE 300,140
160 FOR v=245 TO 360
170 DEG
180 PLOT 300+60*COS(v),140+30*SIN(v)
185 SOUND 1,v,1,,,1
190 NEXT
```



```
200 MOVE 285,250:DRAW 285,90
205 SOUND 1,200,3,,,1
210 MOVE 305,250:DRAW 305,90
215 SYMBOL 255,41,128,21,0,148,1,32,137
220 FOR f=1 TO 25
230 PRINT CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$
(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)
+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$
(255)
240 SOUND 1,50,1,,,,1:NEXT
250 FOR h=100 TO 400:SOUND 1,h,1,,1:NEXT
260 MODE 1
270 a$="WRITTEN BY NICK TRIADAFYLLOY"
280 FOR i=1 TO 28
290 LOCATE 6,24:PRINT LEFT$(a$,i)
300 SOUND 1,120,1,,,,1
310 NEXT
320 LOCATE 35,24:PRINT CHR$(164)
325 GRAPHICS PEN 1
330 DEG
340 FOR n=20 TO 160 STEP 3
360 MOVE 320,180
370 DRAW 320+200*COS(n),180+200*SIN(n)
390 NEXT
400 INK 0,1:BORDER 2
410 RUN"TYXERA-G"
```

```
10 REM ****************************
20 REM ***  NICK TRIADAFYLLOY  ***
30 REM *******   21/7/87   *******
40 REM ****************************
50 a=0
60 REM 'graphics'
70 SYMBOL 255,255,255,255,231,231,255,255,255
80 SYMBOL 254,255,159,159,255,255,249,249,255
90 SYMBOL 253,255,159,159,231,231,249,249,255
100 SYMBOL 252,255,153,153,255,255,153,153,255
110 SYMBOL 251,255,153,153,231,231,153,153,255
120 SYMBOL 250,255,153,255,153,153,255,153,255
130 MODE 1
140 INK 0,1:BORDER 10
150 LOCATE 5,7:PRINT "ARE YOU READY...(Y-N)"
160 IF INKEY$=""  THEN 160
170 IF INKEY(43)=0 THEN 200
180 IF INKEY(46)=0 THEN LOCATE 5,7:PRINT "I AM WAITING...":GOTO 160
190 sc=0:hsc=20
200 MODE 1
210 MOVE 20,200
220 DRAW 600,200
230 DRAW 600,270
240 DRAW 20,270
250 DRAW 20,200
260 MOVE 126,200:DRAW 126,270
270 MOVE 232,200:DRAW 232,270
280 MOVE 338,200:DRAW 338,270
290 MOVE 450,200:DRAW 450,270
300 MOVE 200,50:DRAW 250,180
310 DRAW 450,180:DRAW 400,50
320 DRAW 200,50
330 MOVE 270,150:FILL 3
340 LOCATE 5,11:PRINT CHR$(228);
350 LOCATE 35,11:PRINT"$";
360 ORIGIN 232,200,232,338,200,270
370 PEN 1
380 FOR x=1 TO 23:LOCATE 1,x
390 PRINT"$";
400 NEXT
410 PEN 3
420 FOR a=1 TO 40 :LOCATE a,24
430 PRINT CHR$(228);
440 NEXT
450 PEN 1
460 FOR s=1 TO 23:LOCATE 40,s
470 PRINT"$";
480 NEXT
490 PEN 3
500 FOR z=2 TO 39:LOCATE z,1
510 PRINT CHR$(228);
520 NEXT
530 PEN 1
540 LOCATE 4,3:PRINT"PRESS ANY KEY"
550 LOCATE 2,2:INPUT "POWER 1-100 ";MS
560 IF MS>100 OR MS<1 THEN 550
570 FOR i=1 TO MS
580 a=INT(RND*6)+1
590 LOCATE 12,11:PRINT a
600 LOCATE 25,11:PRINT a
610 SOUND 1,150,1,,,,1
620 NEXT
630 ON a GOTO 640,650,660,670,680,690
640 IF a=1 THEN sc=sc+1:GOTO  700
```



```
650 IF a=2 THEN sc=sc+2:GOTO  700
660 IF a=3 THEN sc=sc+3:GOTO  700
670 IF a=4 THEN sc=sc+4:GOTO  700
680 IF a=5 THEN sc=sc+5:GOTO  700
690 IF a=6 THEN sc=sc+6:GOTO 700
700 IF sc>hsc THEN hsc=sc:IF sc>50 THEN 850
 "hsc;"$":LOCATE 2,7:PRINT"LEVEL 1"
720 ON a GOTO 740,750,760,770,780,790
730 PEN 3
740 LOCATE 20,18:PRINT CHR$(255):GOTO 800
750 LOCATE 20,18:PRINT CHR$(254):GOTO 800
760 LOCATE 20,18:PRINT CHR$(253):GOTO 800
770 LOCATE 20,18:PRINT CHR$(252):GOTO 800
780 LOCATE 20,18:PRINT CHR$(251):GOTO 800
790 LOCATE 20,18:PRINT CHR$(250):GOTO 800
800 GOTO  540
810 REM ####################
820 REM ##### LEVEL 2 ######
830 REM ## FRUITS MACHINE ##
840 REM ####################
850 MODE 1
860 MOVE 150,200:DRAW 450,200
870 DRAW 450,280:DRAW 150,280
880 DRAW 150,200
890 MOVE 250,200:DRAW 250,280
900 MOVE 350,200:DRAW 350,280
910 MOVE 150,230:DRAW 130,230
920 DRAW 130,260:DRAW 150,260
930 MOVE 130,260:DRAW 115,300
940 FOR s=1 TO 360 STEP 5
950 MOVE 115,300 :DEG
960 DRAW 115+10*COS(s),300+10*SIN(s)
970 NEXT
980 MOVE 140,240:FILL 3
990 ORIGIN 150,100,150,450,100,150
1000 CLG 2
1010 ORIGIN 150,330,150,450,330,380
1020 CLG 3
1030 LOCATE 5,26:PRINT"PRESS SPACE TO HOLD THE HAND"
1040 INK 0,1
1050 SYMBOL 250,64,192,224,224,240,120,127,62
1060 SYMBOL 249,64,32,48,124,252,255,255,126
1070 SYMBOL 248,60,126,0,255,255,0,126,60
1080 SYMBOL 247,60,32,16,126,255,255,255,126
1090 SYMBOL 246,7,8,16,124,254,254,254,124
1100 SYMBOL 245,16,56,108,214,238,214,108,56
1110 SYMBOL 244,24,24,24,60,36,36,60,60
1120 SYMBOL 243,64,192,224,224,240,120,127,62
1130 SYMBOL 242,64,32,48,124,232,255,255,126
1140 SYMBOL 241,16,56,108,214,238,214,108,56
1150 SYMBOL 240,24,24,24,60,36,36,60,60
1160 LOCATE 35,2:PRINT CHR$(250);"=3"
1170 LOCATE 35,4:PRINT CHR$(249);"=3"
1180 LOCATE 35,6:PRINT CHR$(245);"=3"
1190 LOCATE 35,8:PRINT CHR$(244);"=3"
1200 PEN 3
1210 LOCATE 35,10:PRINT CHR$(247);"=10"
1220 LOCATE 35,12:PRINT CHR$(246);"=10"
1230 PEN 1
"
1250 LOCATE 14,20:PRINT"FR"CHR$(247) CHR$(250)"TS"
1260 LOCATE  13,22:PRINT"MACH"CHR$(244)"NE"
1270 IF INKEY$="" THEN 1270
1280 FOR I=1 TO 5
1290 d=INT(RND*11)+240
1300 c=INT(RND*11)+240
1310 r=INT(RND*11)+240
1320 LOCATE 13,10:PRINT CHR$(d)
1330 LOCATE 19,10:PRINT CHR$(c)
1340 LOCATE 26,10:PRINT CHR$(r)
1350 SOUND 1,100,1,,,,1
1360 NEXT
1370 IF INKEY(47)=0 THEN  1280 ELSE  1380
1380 IF d=c=r THEN sc=sc+100 ELSE sc=sc+20:GOTO 1390
1390 LOCATE 30,21:PRINT"SCORE ";sc
1400 Hsc=200
1410 LOCATE 29,22:PRINT"HISCORE ";hsc
1420 LOCATE 28,23:PRINT"LEVEL 2"
1430 IF sc>hsc THEN 1450
1440 IF INKEY$="" THEN  GOTO 1270 ELSE 1440
1450 sc=300:hsc=sc
1460 MODE 1
1470 INK 2,4,6
1480 FOR r=0 TO 26:BORDER r
1490 LOCATE 10,10:PRINT"EXTRA BONUS 100$ "
1500 NEXT
1510 LOCATE 10,20:PRINT"L-LEVEL 3  "
1520 IF INKEY$="1" OR INKEY$="L"  THEN 1530 ELSE 1470
1530 MODE 1
1540 REM ####################
1550 REM #####  LEVEL 3 #####
1560 REM #####  CARDS   #####
1570 REM ####################
1580 SYMBOL AFTER 32
1590 SYMBOL 239,129,195,231,231,231,255,254,255
1600 SYMBOL 238,32,97,243,243,243,127,63,63
1610 SYMBOL 237,255,255,255,255,255,255,254,252
1620 SYMBOL 236,40,103,255,255,63,31,127,63
1630 sc=450
1640 hsc=450+sc
"
1660 BORDER 1:INK 0,5
1670 MOVE 50,50:DRAW 50,250
1680 DRAW 180,250:DRAW 180,50
1690 DRAW 50,50
1700 MOVE 115,50:DRAW 50,150
1710 DRAW 115,250:DRAW 180,150:DRAW 115,50
1720 MOVE 230,50:DRAW 230,250
1730 DRAW 360,250:DRAW 360,50
1740 DRAW 230,50
1750 MOVE 295,50:DRAW 230,150
1760 DRAW 295,250:DRAW 360,150
1770 DRAW 295,50
1780 MOVE 410,50:DRAW 410,250
1790 DRAW 540,250:DRAW 540,50
1800 DRAW 410,50
1810  MOVE 475,50:DRAW 410,150
1820 DRAW 475,250:DRAW 540,150
1830 DRAW 475,50
```

```
1840 LOCATE 8,16:PRINT"D":LOCATE 19,16:PRINT"J":LOCATE 30,16:PRINT"D"
1850 LOCATE 8,8:PRINT"1":LOCATE 19,8:PRINT"2":LOCATE 30,8:PRINT "3"
"
1870 IF INKEY$="Y" THEN 1880 ELSE 1870
1860 MODE 1
1890 LOCATE 5,10:PRINT"WHERE IS J"
1900 INPUT a
1910 IF a>3 OR a<1 THEN 1880
1920 MODE 1
1930 LOCATE 5,10:PRINT"You have "sc;"$ money"
1940 LOCATE 5,11:PRINT"How much money do you point"
1950 INPUT b
1960 IF b>sc THEN 1970 ELSE 1980
1970 SOUND 1,1000,50:PRINT"you have not so much money":GOTO 1930
1980 MODE 1
1990 p=INT(RND*3)+1
2000 IF p=1 THEN  2030
2010 IF p=2 THEN  2050
2020 IF p=3 THEN  2070
2030 MODE 1:LOCATE 7,15:PRINT CHR$(238)+CHR$(239)
2040 LOCATE 7,16:PRINT CHR$(236)+CHR$(237):GOTO 2090
2050 MODE 1:LOCATE 18,15:PRINT CHR$(238)+CHR$(239)
2060 LOCATE 18,16:PRINT CHR$(236)+CHR$(237):GOTO 2090
2070 MODE 1:LOCATE 30,14:PRINT CHR$(238)+CHR$(239)
2080 LOCATE 30,15:PRINT CHR$(236)+CHR$(237):GOTO 2090
2090 MOVE 50,50:DRAW 50,250
2100 IF a=p  THEN sc=sc+b ELSE sc=sc-b
2110 IF a=p  THEN 2120 ELSE 2130
2120 LOCATE 5,6:PRINT "YOU WIN "b"  MONEY MORE":GOTO 2140
2130 LOCATE 5,6:PRINT "YOU LOST "b" MONEY":GOTO 2140
2140 DRAW 180,250:DRAW 180,50:DRAW 50,50
2150 MOVE 115,50:DRAW 50,150:DRAW 115,250
2160 DRAW 180,150:DRAW 115,50
2170 MOVE 230,50:DRAW 230,250
2180 DRAW 360,250:DRAW 360,50:DRAW 230,50
2190 MOVE 295,50:DRAW 230,150
2200 DRAW 295,250:DRAW 360,150:DRAW 295,50
2210 MOVE 410,50:DRAW 410,250
2220 DRAW 540,250:DRAW 540,50:DRAW 410,50
2230 MOVE 475,50:DRAW 410,150
2240 DRAW 475,250:DRAW 540,150
2250 DRAW 475,50
2260 LOCATE 6,7:PRINT"PRESS C TO AN OTHER GAME"
2270 IF sc=0 THEN 2320
2280 c$=INKEY$
2290 IF c$="" THEN 2280
2300 IF c$="C" OR c$="c" THEN 1650 ELSE 2280
2310 IF sc=0 THEN 2320
2320 MODE 1
2330 FOR q=0 TO 26
2340 FOR p=0 TO 26
2350 BORDER q:NEXT
2360 INK 0,p
2370 LOCATE 10,12:PRINT"UNFORTUNETLY YOU LOST ALL YOUR MONEY SO YOU MUST LIVE BEFORE IS TOO LATE"
2380 NEXT q
2390 MODE 1
2400 INK 0,2:BORDER 2
2410 LOCATE 1,25:PRINT"ANY KEY FOR AN OTHER GAME..."
2420 IF INKEY$="" THEN 2420
2430 GOTO 10
```





παιχνιδι

AMSTRAD

FRIDAY THE 13TH



Το παιχνίδι αυτό είναι μία παραλλαγή του γνωστού σε όλους FRIDAY THE 13TH. Το παιχνίδι είναι πλούσιο σε χρώματα και περιέχει ωραίες ρουτίνες που θα χρησιμεύσουν και σε δικά σας προγράμματα.

Αφού πληκτρολογήσετε το πρόγραμμα, σώστε το σε κασέτα ή δισκέτα και τρέξτε το. Αφού καθορίσετε τα πλήκτρα, όπου θα κινείτε τον εαυτό σας (!) θα πρέπει να ανακαλύψετε τον JASON που κάθε φορά δεν ξέρετε ποιός είναι! Εχθρός σας είναι ο χρόνος, που όσο περισσότερες πίστες βγάζετε τόσο μειώνετε η διορία σας για να τον βρείτε. Καλή τύχη...!

ΣΤΑΘΗΣ ΧΑΒΟΥΤΣΑΣ ΤΗΛ. 5814466
ΧΑΪΔΑΡΙ-ΑΘΗΝΑ



```
10 '*******************************
20 '*  TITLE:FRIDAY THE 13TH      *
30 '*-----------------------------*
40 '*     BY STATHIS HAVOUTSAS    *
50 '*          (C)1987            *
60 '*******************************

70 MODE 1:INK 3,15:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,2:PAPER 0:BORDER 0
80 PEN 3:FOR I=1 TO 13:LOCATE I,3:PRINT" FRIDAY THE 13TH":NEXT
90 PEN 2:FOR I=1 TO 13:LOCATE 1,4:PRINT" ===============":NEXT
100 PEN 1:FOR I=6 TO 16:LOCATE 12,I:PRINT"BY STATHIS HAVOUTSAS":NEXT
110 FOR I=6 TO 15:LOCATE 12,I:PRINT"                    ":NEXT
120 FOR I=1 TO 17:LOCATE I,6:PRINT CHR$(32)+CHR$(164)+" 1987":NEXT
130 PEN 2:FOR I=1 TO 7:LOCATE I,9:PRINT" PRESS ANY KEY TO CONTINUE":NEXT
140 GRAPHICS PEN 3
150 MOVE 0,0:DRAW 0,399:DRAW 639,399:DRAW 639,0:DRAW 0,0
160 FOR L=1 TO 100
170 SOUND 1,L,2
180 NEXT L
190 CALL &BB18
200 GRAPHICS PEN 0
210 A=0:B=399:C=639
220 FOR K=1 TO 100
230 A=A+2:B=B-2:C=C-2
240 MOVE A,A:DRAW A,B:DRAW C,B:DRAW C,A:DRAW A,A
250 NEXT
260 MODE 1:BORDER 0

270 PEN 3:PRINT"                 REDEFINE KEYS"
280 PEN 2:PRINT"                 ============="
290 PRINT:PRINT:PRINT
300 PEN 1:INPUT"UP.....";Z$
310 PEN 2:INPUT"DOWN...";X$
320 PEN 3:INPUT"LEFT...";C$
330 PEN 1:INPUT"RIGHT..";V$
340 PEN 2:LOCATE 10,15:PRINT"ARE YOU SURE (Y/N) ";L$
350 l$=INKEY$
360 IF L$="" THEN 350
370 IF L$="N" THEN 260
380 BORDER 0:INK 0,0
390 REM ******* TYXEA TOPOTHETISH ANTHROPON *******
400 PEN 1:SYMBOL 240,124,124,124,16,255,24,36,195:SYMBOL 241,129,66,60,90,60,36,
90,129

410 n=248:d=1
420 CLS:MODE 1:PEN 1:BORDER 0:xcoord=20:ycoord=12:newxcoord=20:newycoord=12
430 GRAPHICS PEN 1
440 MOVE 1,106:DRAW 639,106:DRAW 639,0:DRAW 0,0:DRAW 1,106
450 MOVE 20,86:DRAW 619,86:DRAW 619,20:DRAW 20,20:DRAW 20,86
460 MOVE 320,86:DRAW 320,106:MOVE 320,0:DRAW 320,20
470 ORIGIN 10,10:FILL 3:ORIGIN 616,10:FILL 2
480 FOR w=1 TO 20*d:m=INT(RND*40+1):p=INT(RND*18+1):LOCATE m,p:PRINT CHR$(n):NEX
T
490 m=INT(RND*40+1):p=INT(RND*18+1):LOCATE m,p:PRINT CHR$(n)
500 FOR a=1 TO 20:e=INT(RND*40+1):f=INT(RND*18+1):LOCATE e,f:PRINT CHR$(n):NEXT
510 LOCATE 3,23:PEN 1:PRINT"YOU LEVEL IS":D
520 PEN 1
530 REM ********** MAIN LOOP ***********
```

```
540 a$=""
550 WHILE a$<>"#"
560 a$=INKEY$
570 IF a$=Z$ AND ycoord>1 THEN newycoord=ycoord-1:LOCATE xcoord,ycoord:PRINT " "
580 IF a$=X$ AND ycoord<18 THEN newycoord=ycoord+1:LOCATE xcoord,ycoord:PRINT "
"
590 IF a$=C$ AND xcoord>1 THEN newxcoord=xcoord-1:LOCATE xcoord,ycoord:PRINT " "
600 IF a$=V$ AND xcoord<40 THEN newxcoord=xcoord+1:LOCATE xcoord,ycoord:PRINT "
"
610 IF a$<>"" AND a$<>"s" THEN LOCATE xcoord,ycoord:PRINT" "
620 xcoord=newxcoord:ycoord=newycoord
630 REM ********** TIME,SCORE,START AGAIN THE GAME *********
640 LOCATE xcoord,ycoord:PRINT CHR$(240)::tim=tim+1
650 LOCATE 3,21:PEN 3:PRINT"YOUR TIME IS":TIM
660 PEN 1
670 IF tim>1000/d THEN 910
680 IF xcoord=m AND ycoord=p THEN GOTO 700
690 WEND


700 FOR q=1 TO 24:INK 1,q:NEXT
710 score=score+INT(10000/tim)
720 PEN 2:LOCATE 6,10:PRINT"JASON IS DEAD..!..BUT FOR HOW LONG..?":PEN 1:LOCATE
21,21:PRINT"CONGRATULATIONS":LOCATE 21,23:PRINT"YOUR
 SCORE:":score:GOTO 920
730 n=n+1:d=d+1:tim=0:IF d>15 GOTO 830 ELSE GOTO 420
740 MOVE 0,0:DRAW 320,50:DRAW 639,2
750 MOVE 220,200:DRAW 220,220:DRAW 320,220:DRAW 320,270:DRAW 340,270:DRAW 340,22
0:DRAW 440,220:DRAW 440,200:DRAW 340,200:DRAW 340,50
:DRAW 320,50:DRAW 320,200:DRAW 220,200
760 ORIGIN 325,200:FILL 3
770 FOR I=1 TO 4000:NEXT
780 IF score>250 THEN INPUT"PLEASE ENTER YOUR NAME":name$ ELSE 70
790 MODE 1:PEN 3:PRINT"                 HIGH SCORERS":PEN 2:PRINT"                =====
=======" 


800 PRINT:PRINT:PRINT score:name$
810 PEN 2:PRINT" 250 AMSTRAD"
820 PEN 3:PRINT" 200 AMSTRAD"
830 PEN 1:PRINT" 150 AMSTRAD"
840 PEN 2:PRINT" 100 AMSTRAD"
850 PEN 3:PRINT" 050 AMSTRAD"
860 PEN 3:LOCATE 10,17:PRINT"ANOTHER GAME (Y/N) ":L$
870 l$=INKEY$
880 IF L$="" THEN 870
890 IF L$="N" THEN END
900 GOTO 70
910 MODE 1:LOCATE 21,7:PRINT CHR$(241):LOCATE 1,1:PRINT"YOU ARE DEAD HA.HA.HA":F
OR O=100 TO 200:SOUND 1,O,2:NEXT:GOTO 740
920 REM **** SOUND *****
930 FOR I=1 TO 100 STEP 5
940 FOR J=I+10 TO I STEP-1
950 SOUND 1,I+J*2,2,12
960 SOUND 4,J*2-I-J,2,10
970 SOUND 2,250-I-J,2,10
980 NEXT J:NEXT I
990 FOR I=1 TO 2000:NEXT
1000 GOTO 730
```



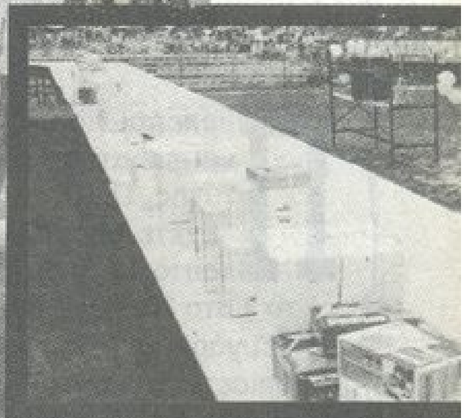
ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΤΟ PIXEL ΑΠΡΙΛΙΟΥ

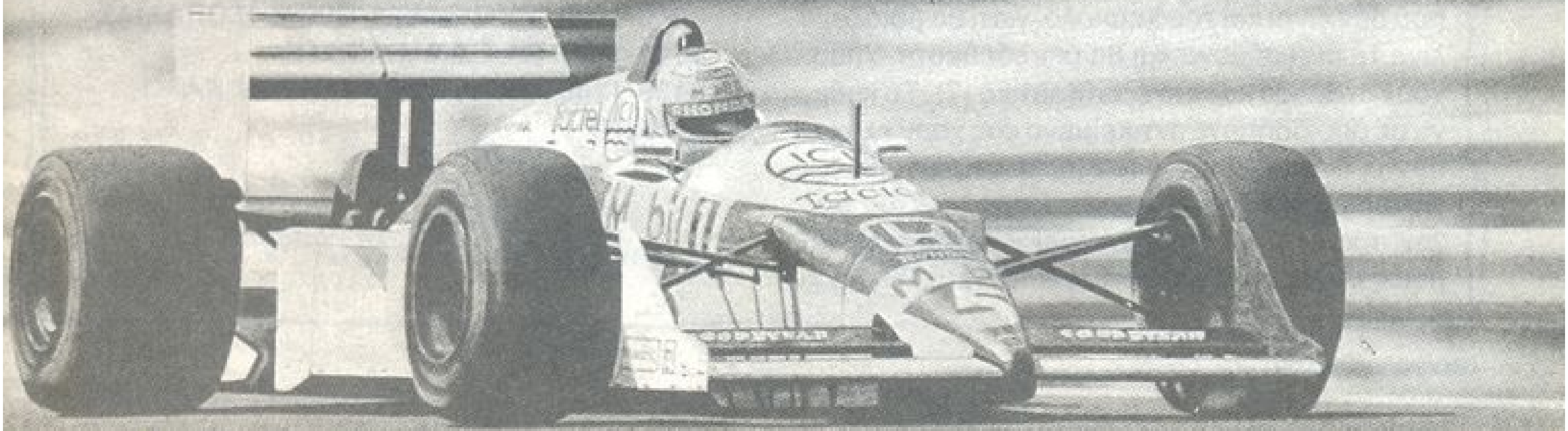
GRAND PRIX IV

Όπως κάθε χρόνο, έτσι και φέτος, το PIXEL σας καλωσορίζει στο **GRAND PRIX IV**, τη συνέχεια ενός μεγάλου διαγωνισμού που φέτος σας επιφυλάσσει πολλές εκπλήξεις. Υπομονή λοιπόν μέχρι το επόμενο τεύχος, που θα βρείτε λεπτομέρειες για το διαγωνισμό, πολλά πλούσια δώρα και το κουπόνι συμμετοχής.









παιχνίδι

AMSTRAD

ΚΡΥΜΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ



Πρόκειται για ένα γωστό παιχνίδι μνήμης και παρατηρητικότητας, αλλά και λίγης τύχης. Παίζεται με 2 άτομα.

Έχετε μπροστά σας ένα πίνακα με 30 κουτάκια (5×6), αριθμημένα στη σειρά από το 1 στο 30. Πίσω από τα νούμερα κρύβονται 15 ζευγάρια αντικειμένων και προσπαθείτε να εντοπίσετε τα όμοια αντικείμενα. Δίνοντας κάθε φορά 2 νούμερα, εμφανίζονται τα αντίστοιχα αντικείμενα.

Αν είναι όμοια κερδίζετε έναν πόντο, τα κουτάκια γίνονται λευκά και συνεχίζετε με άλλη προσπάθεια. Διαφορετικά επιστρέφουν πάλι τα νούμερα και συνεχίζει ο άλλος παίκτης. Έτσι θα πρέπει να θυμάστε συνέχεια σε ποιό νούμερο βρίσκεται κάθε αντικείμενο, ώστε όταν βρείτε το αντίστοιχό του να καλέσετε το πρώτο, πράγμα που δεν είναι και τόσο εύκολο, γιατί θα μοιάζουν λίγο τα αντικείμενα και θα μπερδεύεστε. Υπάρχουν ανάμεσα και δύο ερωτηματικά (?). Το καθένα με οποιοδήποτε αντικείμενο σας χαρίζει έναν πόντο. Αν πετύχετε και τα 2 (πολύ μικρή η πιθανότητα) κερδίζετε το παιχνίδι. Γενικά (εκτός από την προηγούμενη περίπτωση) νικητής είναι όποιος συγκεντρώσει πρώτος 8 πόντους. Υπάρχει και η περίπτωση της ισοπαλίας αν και οι δυο παίκτες συγκεντρώσουν 7 πόντους ο καθένας. Στο τέλος σας ρωτά αν θέλετε να ξαναπαίξετε και τα αντικείμενα φυσικά τοποθετούνται σε διαφορετικά κουτάκια. Αυτά και... καλή επιτυχία.

ΔΟΜΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

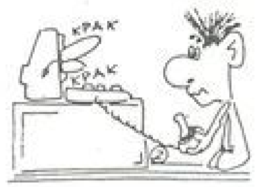
1-6 Remarks
10-120 ΕΛΛΗΝΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (επιμένω ελληνικά)
130-190 ΕΙΣΑΓΩΓΗ-ΟΔΗΓΙΕΣ
200-300 ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
310-440 ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
450-550 ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΗΣΗ ΑΡΙΘΜΩΝ-ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ
560-1000 ...ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
1010-1100 ΜΗΝΥΜΑΤΑ ΝΙΚΗΣ-ΙΣΟΠΑΛΙΑΣ
1110-1120 ΘΑ ΞΑΝΑΠΑΙΞΕΤΕ;
1130-1180 DATA ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ ΚΑΙ SOUND

Φιλικά

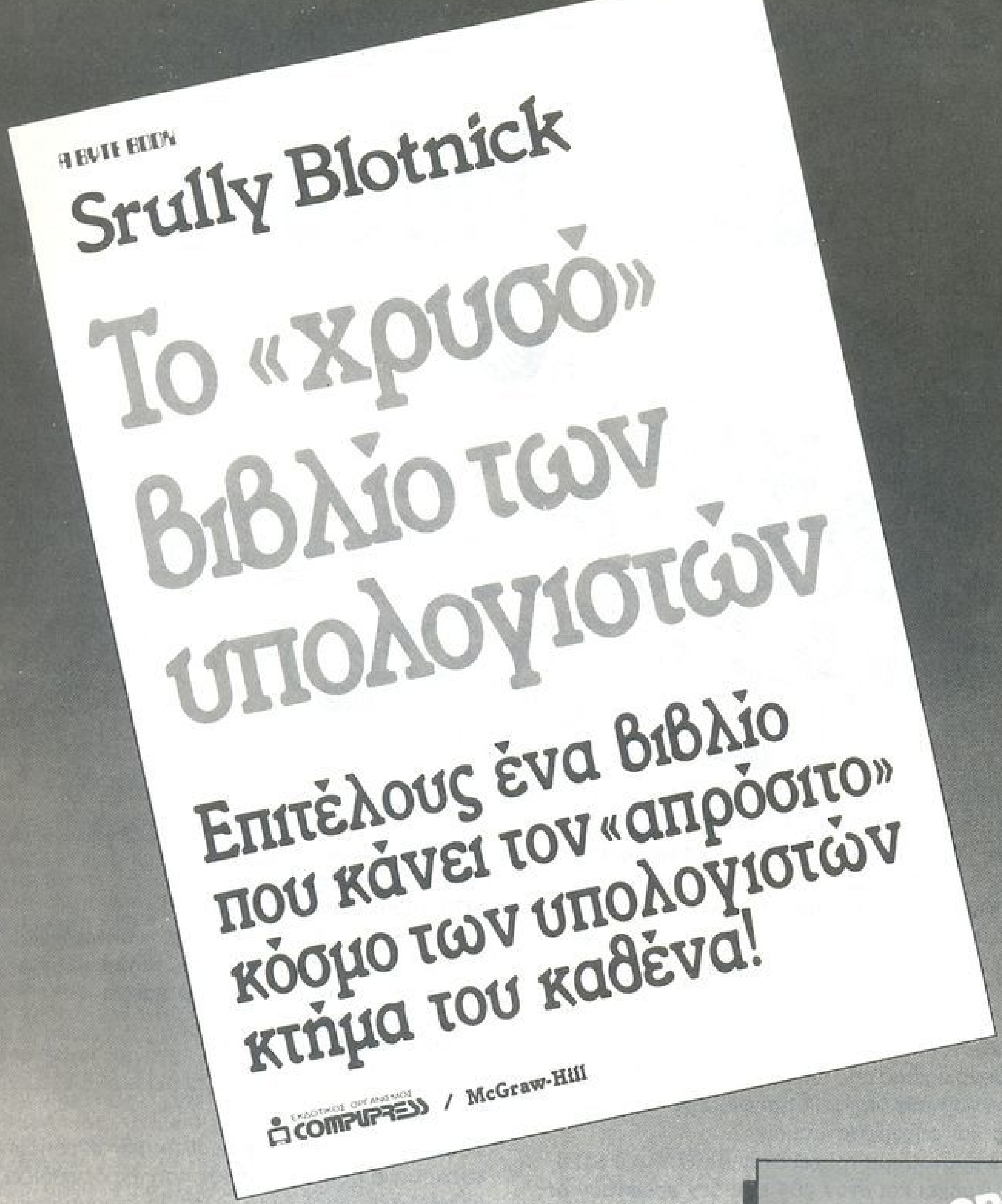
Χρήστος Νικολαΐδης
Υπ. Φιλίππου Δραγούμη
Θεσσαλονίκη

```
5 REM     ***   GREEK CHARACTERS   ***
6 REM
10 SYMBOL AFTER 32
20 SYMBOL 67,254,98,96,96,96,96,240,0
30 SYMBOL 68,24,60,102,102,102,102,126,0
40 SYMBOL 71,56,108,198,254,198,108,56,0
50 SYMBOL 76,24,60,102,102,102,102,102,0
60 SYMBOL 74,126,90,24,60,24,90,126,0
70 SYMBOL 80,126,102,102,102,102,102,102,0
80 SYMBOL 82,252,102,102,120,96,96,240,0
90 SYMBOL 83,254,102,48,24,48,102,254,0
100 SYMBOL 70,16,124,214,214,214,124,16,0
110 SYMBOL 86,198,214,214,214,124,16,56,0
120 SYMBOL 87,124,198,198,198,198,108,238,0
125 REM  ****************************
```

```
130 MODE 0
140 INK 0,3:INK 1,26:LOCATE 2,4:PRINT "OMOIA ANTIKEIMENA"
150 IF INKEY$="" THEN GOTO 150 ELSE GOTO 160
160 SOUND 1,239,10,15,,,27
170 MODE 1:LOCATE 1,10:PRINT "1. KERDIZEIS PONTO OTAN DIALECEIS            2 OMOIA
 ANTIKEIMENA                     H '?' KAI KAPOIO AL
LO ANTIKEIMENO":PRINT:PRINT
180 PRINT "2. KERDIZEIS TO PAIXNIDI OTAN                  SYCKENTRWNEIS 8 PONTOYS
           H OTAN DIALECEIS 2 '?'"
190 IF INKEY$="" THEN GOTO 190 ELSE GOTO 200
200 DIM A$(30),L(30),B$(30),D$(30)
210 SOUND 1,239,10,15,,,27
220 MODE 1
230 BORDER 0:INK 1,24:INK 0,1
240 K=0:M=0:N=0
250 FOR I=1 TO 30
260 READ A$(I):NEXT
270 RESTORE
280 FOR I=1 TO 30
290 READ L(I):NEXT
300 B$(1)=CHR$(35):B$(2)=CHR$(36):B$(3)=CHR$(42):B$(4)=CHR$(127):B$(5)=CHR$(224)
:B$(6)=CHR$(228):B$(7)=CHR$(63):B$(8)=CHR$(229):B$(9
)=CHR$(234):B$(10)=CHR$(235):B$(11)=CHR$(237):B$(12)=CHR$(238):B$(13)=CHR$(239):
B$(14)=CHR$(249):B$(15)=CHR$(253)
310 FOR I=50 TO 338 STEP 48
320 MOVE I,100:DRAWR 0,240:NEXT
330 FOR I=100 TO 340 STEP 48
340 MOVE 50,I:DRAWR 288,0:NEXT
350 FOR J=6 TO 18 STEP 3
360 FOR I=5 TO 20 STEP 3
370 K=K+1:LOCATE I,J:PRINT A$(K)
380  NEXT:NEXT
390 FOR I=400 TO 600 STEP 50
400 MOVE I,50:DRAWR 0,80:MOVE I,250:DRAWR 0,80:NEXT
410 FOR I=50 TO 130 STEP 40
420 MOVE 400,I:DRAWR 200,0:MOVE 400,I+200:DRAWR 200,0:NEXT
430 INK 2,13:MOVE 1,1:FILL 2
440 LOCATE 26,3:PRINT"PAIKTHS A":LOCATE 26,15:PRINT "PAIKTHS B"
450 FOR I=1 TO 30
460 RANDOMIZE TIME
470 A=INT(RND*30)+1
480 C=L(I)
490 L(I)=L(A)
500 L(A)=C
510 NEXT I
520 FOR I=1 TO 30
530 K=L(I)
540 IF K<=15 THEN D$(I)=B$(K) ELSE D$(I)=B$(K-15)
550 NEXT I
560 PL$="A"
570 IF M=7 AND N=7 THEN GOTO 1080
580 LOCATE 1,21:PRINT "DWSE 2 NOYMERA":LOCATE 1,23:PRINT " 1.          ":PRINT " 2
.        "
```



```
590 LOCATE 5,2:PEN 3:PRINT "PAIKTHS ";PL$:PEN 1
600 FOR Z=1 TO 2
610 LOCATE 7,22+Z:INPUT K(Z)
620 SOUND 7,239
630 R=K(Z)
640 IF R<=0 OR R>=31 THEN GOTO 670
650 IF D$(R)=CHR$(32) OR (Z=2 AND K(1)=K(2)) THEN GOTO 670
660 GOTO 680
670 LOCATE 7,22+Z:PRINT "      ":GOTO 610
680 I=R MOD 6:IF I<>0 THEN J=INT(R/6)+1  ELSE GOTO 700
690 GOTO 710
700 I=6:J=INT(R/6)
710 X(Z)=50+(I-1)*48+1:Y(Z)=100+(5-J)*48+1
720 X1(Z)=2+3*I:Y1(Z)=3+3*J
730 LOCATE X1(Z),Y1(Z):PRINT CHR$(32);CHR$(32)
740 MOVE X(Z)+1,Y(Z)+1:FILL 3
750 LOCATE X1(Z),Y1(Z):PRINT D$(R)
760 NEXT Z
770 T=K(1):Q=K(2)
780 IF D$(T)=CHR$(63) AND D$(Q)=CHR$(63) THEN W$=PL$:GOTO 1030
790 IF D$(T)=D$(Q) OR D$(T)=CHR$(63) OR D$(Q)=CHR$(63) THEN GOTO 840
800 IF PL$="A" THEN PL$="B" ELSE PL$="A"
810 IF INKEY$="" THEN GOTO 810 ELSE GOTO 820
820 FOR Z=1 TO 2:T=K(Z):LOCATE X1(Z),Y1(Z):PRINT A$(T):MOVE X(Z)+1,Y(Z)+1:FILL
:NEXT Z
830 GOTO 580
840 FOR Z=1 TO 2:LOCATE X1(Z),Y1(Z):PRINT CHR$(32):MOVE X(Z)+1,Y(Z)+1:FILL 2
850 NEXT
860 D$(T)=CHR$(32):D$(Q)=CHR$(32)
870 ENV 1,100,2,2
880 ENT 1,100,-2,2
890 SOUND 1,142,140,1,1,1
900 IF PL$="B" THEN 960
910 M=M+1
920 IF M<5 THEN MOVE 402+(M-1)*50,292:FILL 3
930 IF M>4 THEN MOVE 402+(M-5)*50,252:FILL 3
940 IF M=8 GOTO 1010
950 GOTO 570
960 N=N+1
970 IF N<5 THEN MOVE 402+(N-1)*50,92:FILL 3
980 IF N>4 THEN MOVE 402+(N-5)*50,52:FILL 3
990 IF N=8 GOTO 1010
1000 GOTO 570
1010 IF INKEY$="" THEN 1010 ELSE 1020
1020 IF M=8 THEN W$="A" ELSE W$="B"
1030 MODE 0
1040 BORDER 0,26:LOCATE 1,8:PRINT"O PAIKTHS ";W$:PRINT:PRINT:PRINT "EINAI O ...
NIKHTHS"
1050 RESTORE 1140
1060 FOR I=1 TO 48:READ J:SOUND 7,J:IF INKEY$<>"" THEN GOTO 1110 ELSE NEXT
1070 GOTO 1050
1080 IF INKEY$="" THEN GOTO 1080 ELSE GOTO 1090
1090 MODE 0:LOCATE 1,10:PRINT"TO PAIXNIDI ELHJE":PRINT:PRINT:PRINT"     ... ISOPA
LO"
1100 GOTO 1060
1110 BORDER 0:MODE 1:CLEAR INPUT:LOCATE 5,10:INPUT "GELEIS NA PAIJEIS JANA; (N/O
)                 ";F$
1120 IF F$="N" OR F$="n" THEN RESTORE:SOUND 1,239,10,15,,,27:GOTO 220
1130 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,2
7,28,29,30
1140 DATA 190,239,284,190,239,284,190,239,284,190,239,284
1150 DATA 213,253,319,213,253,319,213,253,319,213,253,319
1160 DATA 239,284,358,239,284,358,239,284,358,239,284,358
1170 DATA 253,239,253,253,239,253,253,239,253,253,239,213
1180 SYMBOL AFTER 32
```



ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ

ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ COMPUPRESS

Πληροφορίες/Παραγγελίες: 9238672-5

παιχνιδι

AMSTRAD

GET BALLS



Το παρακάτω πρόγραμμα σας δίνει την ευκαιρία να συναγωνιστείτε ένα φίλο σας. Όπως θα καταλάβατε το πρόγραμμα είναι για 2 παίκτες.

Σκοπός του κάθε παίκτη είναι να μαζέψουν όσες περισσότερες μπίλιες μπορούν και να επιστρέψουν στην πόρτα που προστατεύεται από ένα τοίχο, ο οποίος βρίσκεται πίσω από το σημείο εκκίνησης του κάθε παίχτη. Ο τοίχος καταστρέφεται όταν ο κάθε παίχτης μαζέψει ένα ορισμένο αριθμό από μπίλιες, που είναι διαφορετικός για κάθε πίστα. Το παιχνίδι έχει ωραία γραφικά και ευχάριστη μουσική.

Το πρόγραμμα τρέχει στον AMSTRAD 6128, 664 (τρέχει και στον 464 εάν δεν γραφτούν οι γραμμές 2480 CLEAR INPUT και αν στη γραμμή 2240 δεν γραφτεί το FILL 14, αλλά INK 1,13).

Προσοχή: Στην ερώτηση που σας υποβάλλει ο υπολογιστής στο τέλος του κάθε παιχνιδιού, όπου σας ρωτά εάν θέλετε να ξαναπαίξετε άλλο παιχνίδι, εάν απαντήσετε όχι, τότε ο υπολογιστής κάνει RESET.

Δομή προγράμματος

10-730: Γραφικά
740-860: Μουσική
870-1000: Οδηγίες
1010-1690: Σχεδίαση πίστας του παιχνιδιού
1700-1950: Κίνηση του 1ου παίχτη
1960-2150: Κίνηση του 2ου παίχτη
2160-2250: Big Pacman
2260-2520: Score table

Το παιχνίδι παίζεται και με πλήκτρα και με joystick, μόνο που ο δεύτερος παίχτης δεν παίζει με το 1ο joystick αλλά με το 2ο, εάν υπάρχει.

GOOD-LUCK

Μιχάλης Μιχελάκος *Δημήτριος Ράπτης*
Τηλ: 4960250 *Τηλ: 4952921*
Κορυδαλλός
Πλουτάρχου 10

```
10 REM **********      GET - BALLS      **********
20 REM WRITTEN BY *** DIMITRIS RAFTIS *** AND
30 REM *** MICHAEL MICHELAKOS *** Copyright 1986
40 REM the first screen
50 MODE 1
60 CLS:INK 1,13:BORDER 16
70 SYMBOL AFTER 8
80 SYMBOL 150,60,126,239,252,240,255,126,60
90 SYMBOL 151,60,126,255,251,239,239,102,36
100 SYMBOL 152,60,126,247,63,7,255,126,60
110 SYMBOL 153,36,102,239,239,251,255,126,60
120 SYMBOL 154,126,153,165,219,219,165,153,126
130 SYMBOL 156,254,170,238,186,186,238,170,254
140 SYMBOL 240,56,84,214,254,186,130,68,56
150 SYMBOL 241,40,40,198,0,0,0,0,0
160 SYMBOL 242,15,31,63,127,255,255,255,255
170 SYMBOL 243,240,248,252,254,255,255,255,255
180 SYMBOL 244,255,255,255,255,254,252,248,240
190 SYMBOL 245,255,255,255,255,127,63,31,15
200 SYMBOL 246,0,0,15,31,63,63,63,63
210 SYMBOL 247,0,0,240,248,252,252,252,252
220 SYMBOL 248,252,252,252,252,248,240,0,0
230 SYMBOL 249,63,63,63,63,31,15,0,0
240 SYMBOL 250,0,0,60,126,255,255,255,255
250 SYMBOL 251,224,248,252,252,252,252,248,224
260 SYMBOL 252,255,255,255,126,60,0,0
270 SYMBOL 253,7,31,63,63,63,63,31,7
280 SYMBOL 254,0,24,44,90,118,60,24,0
290 A$=CHR$(240)
300 B$=CHR$(241)
310 FOR C=3 TO 21  STEP 2
320 FOR G=4 TO 22  STEP 2
330 LOCATE 2,C:PRINT CHR$(150):PEN 6
340 LOCATE 39,C:PRINT CHR$(152):PEN 6
350 NEXT
360 NEXT
370 FOR T=3 TO 38 STEP 2
380 FOR R=3 TO 38 STEP 2
390 LOCATE T,1:PRINT A$:PEN 7
400 LOCATE R,2:PRINT B$:PEN 9
410 LOCATE T,23:PRINT A$:PEN 7
420 LOCATE R,24:PRINT B$:PEN 9
430 NEXT
440 NEXT
450 MOVE 40,370
460 DRAW 40,55
470 DRAW 600,55
480 DRAW 600,370
490 DRAW 40,370
500 LOCATE 17,4:PRINT "PRESENTS"
510 rdf$=CHR$(32)+CHR$(150)+CHR$(32)+CHR$(71)+CHR$(69)+CHR$(84)+CHR$(32)+CHR$(66
)+CHR$(65)+CHR$(76)+CHR$(76)+CHR$(83)+CHR$(32)+CHR$(
152)+CHR$(32)
520 FOR rd=4 TO 14
530 LOCATE rd,7:PRINT rdf$:NEXT
540 MOVE 208,312:DRAW 208,280:DRAW 443,280:DRAW 443,312:DRAW 208,312
550 MOVE 200,320:DRAW 200,272:DRAW 451,272:DRAW 451,320:DRAW 200,320
560 MOVE 208,312:DRAW 200,320:MOVE 208,280:DRAW 200,272:MOVE 443,280:DRAW 451,27
2:MOVE 443,312:DRAW 451,320
570 LOCATE 18,10:PRINT "WRITTEN"
580 LOCATE 20,12:PRINT "BY"
590 FOR C=3 TO 3
```



```
600 PEN C
610 FOR gf=4 TO 15
620 LOCATE gf,14:PEN 7:PRINT CHR$(32)"JIM RAPTIS":NEXT
630 LOCATE 19,16:PRINT "AND"
640 FOR kj=4 TO 12
650 LOCATE kj,18:PEN 2:PRINT CHR$(32)+"MICHAEL MICHELAKOS"
660 NEXT:NEXT
670 LOCATE 15,21:PRINT"Press any key";
680 SOUND 2,11,16
690 O$=""
700 WHILE O$=""
710 O$=INKEY$
720 WEND
730 SPEED INK 50,30:BORDER 12,18
740 REM music
750 FOR dew=1 TO 3
760 RESTORE 830
770 READ note
780 WHILE note<>-1
790 SOUND 1,note,35
800 READ note
810 WEND
820 NEXT
830 DATA 95,95,142,127,119,106
840 DATA 95,95,119,95,95,119,95
850 DATA 95,142,119,142,179,119
860 DATA 142,142,106,119,127,-1
870 REM instructions
880 MODE 1:BORDER 1:PEN 9:LOCATE 8,3:PRINT "This game is FOR  2 players"
890 LOCATE 7,5:PEN 15:PRINT "This keys for the first player"
900 LOCATE 14,6:PEN 3:PRINT "(or use joystick)"
910 LOCATE 7,7:PEN 9:PRINT "                  A=UP           Z=DOWN

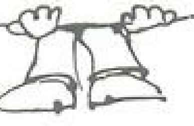
                                 C=LEFT        V=RIGHT"
920 LOCATE 7,13:PEN 15:PRINT "This keys for the second player"
930 LOCATE 14,14:PEN 3:PRINT "(or use joystick)"
940 LOCATE 7,15:PEN 9:PRINT "                  <=LEFT          >=RIGHT

                                 ¿=UP          Ñ=DOWN"
950 LOCATE 15,22:PRINT "PRESS ANY KEY";
960 W$=""
970 WHILE W$=""
980 W$=INKEY$
990 WEND
1000 SOUND 3,23,20
1010 REM The game screen
1020 CLS
1030 PAPER 4
1040 LOCATE 2,5:PEN 9::PRINT "You must collect each player the most":LOCATE 14,6
:PRINT "balls you can":PEN 7
1050 LOCATE 8,12:INPUT "Input skill level (1-3)";skill
1060 IF skill=1 OR skill=2 OR skill=3 THEN SOUND 3,123,12,15:GOTO 1080
1070 IF skill>4  OR skill$="" THEN SOUND 2,22,30:GOTO 1050
1080 PEN 3:LOCATE 6,15:INPUT "Press ENTER when you are ready",reply$
1090 CLS
1100 PAPER 4
1110 arr$=CHR$(150)
1120 arrw$=CHR$(240)
1130 xo=36
1140 yo=12
1150 xco=4
1160 yco=12
```



```
1170 FOR count=1 TO skill*12
1180 rand=INT(RND*38+1)
1190 ran=INT(RND*20+1)
1200 LOCATE rand,ran
1210 PEN 1:PRINT CHR$(254);
1220 FOR F=2 TO 21
1230 LOCATE 1,F:PAPER 4:PEN 7:PRINT CHR$(143):LOCATE 39,F:PRINT CHR$(143)
1240 NEXT
1250 FOR O=2 TO 38
1260 LOCATE O,1:PRINT CHR$(143):LOCATE O,22:PRINT CHR$(143)
1270 NEXT
1280 PAPER 4
1290 LOCATE 1,1:PEN 9:PRINT CHR$(242):LOCATE 1,22:PRINT CHR$(245)
1300 LOCATE 39,1:PRINT CHR$(243):LOCATE 39,22:PRINT CHR$(244)
1310 V$=CHR$(246)+CHR$(247)
1320 Z$=CHR$(249)+CHR$(248)
1330 PEN 7:LOCATE 5,3:PRINT V$:LOCATE 5,4:PRINT Z$
1340 LOCATE 5,19:PRINT V$:LOCATE 5,20:PRINT Z$
1350 LOCATE 34,3:PRINT V$:LOCATE 34,4:PRINT Z$:LOCATE 34,19:PRINT V$:LOCATE 34,2
0:PRINT Z$
1360 U$=CHR$(253)+CHR$(154)+CHR$(154)+CHR$(154)+CHR$(154)+CHR$(154)+CHR$(154)+CH
R$(154)+CHR$(251):P$=CHR$(253)+CHR$(143)+CHR$(251)

1370 L$=CHR$(242)+CHR$(243)
1380 E$=CHR$(245)+CHR$(244)
1390 M$=CHR$(154)+CHR$(154)
1400 K$=CHR$(245)+CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(143)
1410 pl$=CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(244)
1420 LOCATE 9,20:PRINT U$:LOCATE 23,20:PRINT U$
1430 LOCATE 19,20:PRINT P$
1440 LOCATE 9,3:PRINT U$:LOCATE 19,3:PRINT P$:LOCATE 23,3:PRINT U$
1450 LOCATE 2,9:PRINT M$:LOCATE 2,10:PRINT M$:LOCATE 4,9:PRINT CHR$(243):LOCATE
4,10:PRINT CHR$(244)
1460 LOCATE 2,13:PRINT M$:LOCATE 2,14:PRINT M$:LOCATE 4,13:PRINT CHR$(243):LOCAT
E 4,14:PRINT CHR$(244)
1470 LOCATE 37,11:PRINT CHR$(143):LOCATE 37,12:PRINT CHR$(143)
1480 LOCATE 3,11:PRINT CHR$(143):LOCATE 3,12:PRINT CHR$(143)
1490 LOCATE 37,9:PRINT M$:LOCATE 37,10:PRINT M$:LOCATE 36,9:PRINT CHR$(242):LOCA
TE 36,10:PRINT CHR$(245)
1500 LOCATE 37,13:PRINT M$:LOCATE 37,14:PRINT M$:LOCATE 36,13:PRINT CHR$(242):LO
CATE 36,14:PRINT CHR$(245)
1510 LOCATE 18,10:PRINT L$:LOCATE 18,11:PRINT E$
1520 LOCATE 21,10:PRINT L$:LOCATE 21,11:PRINT E$
1530 LOCATE 18,13:PRINT L$:LOCATE 18,14:PRINT E$
1540 LOCATE 21,13:PRINT L$:LOCATE 21,14:PRINT E$
1550 LOCATE 5,6:PRINT V$:LOCATE 5,7:PRINT Z$:LOCATE 5,16:PRINT V$:LOCATE 5,17:PR
INT Z$
1560 LOCATE 34,6:PRINT V$:LOCATE 34,7:PRINT Z$:LOCATE 34,16:PRINT V$:LOCATE 34,1
7:PRINT Z$
1570 LOCATE 26,17:PRINT K$:LOCATE 10,17:PRINT PL$
1580 LOCATE 26,16:PRINT CHR$(143):LOCATE 26,15:PRINT CHR$(143):LOCATE 26,14:PRIN
T CHR$(250)
1590 LOCATE 14,16:PRINT CHR$(143):LOCATE 14,15:PRINT CHR$(143):LOCATE 14,14:PRIN
T CHR$(250)
1600 LL$=CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(243):PP$=CHR$(242)+CHR$(14
3)+CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(143)
1610 LOCATE 10,6:PRINT LL$:LOCATE 14,7:PRINT CHR$(143):LOCATE 14,8:PRINT CHR$(14
3):LOCATE 14,9:PRINT CHR$(252)
1620 LOCATE 26,6:PRINT PP$:LOCATE 26,7:PRINT CHR$(143):LOCATE 26,8:PRINT CHR$(14
3):LOCATE 26,9:PRINT CHR$(252)
1630 LOCATE 19,17:PRINT P$:LOCATE 20,18:PRINT CHR$(154):LOCATE 20,19:PRINT CHR$(
154)
```



```
1640 LOCATE 19,6:PRINT P$:LOCATE 20,5:PRINT CHR$(154):LOCATE 20,4:PRINT CHR$(154
)
1650 MO$=CHR$(218)+CHR$(218)+CHR$(218)+CHR$(218)+CHR$(218)+CHR$(218)+CHR$(218)+C
HR$(218)+CHR$(218)+CHR$(218)

1660 PEN 2:LOCATE 2,25:PRINT MO$:LOCATE 12,25:PRINT MO$:LOCATE 22,25:PRINT MO$:L
OCATE 29,25:PRINT MO$:LOCATE 1,25:PEN 7:PRINT CHR$(2
45):LOCATE 1,24:PEN 9:PRINT CHR$(143):LOCATE 1,23:PEN 7:PRINT CHR$(242)
1670 ML$=CHR$(216)+CHR$(216)+CHR$(216)+CHR$(216)+CHR$(216)+CHR$(216)+CHR$(216)+C
HR$(216)+CHR$(216)+CHR$(216)
1680 PEN 2:LOCATE 2,23:PRINT ML$:LOCATE 12,23:PRINT ML$:LOCATE 22,23:PRINT ML$:L
OCATE 29,23:PRINT ML$:LOCATE 39,23:PEN 7:PRINT CHR$(
243):LOCATE 39,24:PEN 9:PRINT CHR$(143):LOCATE 39,25:PEN 7:PRINT CHR$(244)
1690 NEXT count
1700 REM first player
1710 PEN 1:BORDER 1
1720 sa=0:sc=0:zap$=CHR$(254)
1730 PEN 6
1740 P1$=""
1750 LOCATE 2,12:PEN 6
1760 PRINT CHR$(156);
1770 WHILE xco<>2 OR yco<>12
1780 IF xo=38 AND yo=12 THEN FOR s=1 TO 50:SOUND 1,s,1:SOUND 2,50-s,1:NEXT:sa=sa
+10:GOTO 2160
1790 P1$=INKEY$
1800 nwxco=xco
1810 nwyco=yco
1820 IF (INKEY(69)=0 OR INKEY(72)=0) AND yco>1 THEN nwyco=yco-1:arr$=CHR$(153)

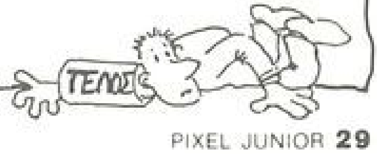
1830 IF (INKEY(71)=0 OR INKEY(73)=0) AND yco<25 THEN nwyco=yco+1:arr$=CHR$(151)

1840 IF (INKEY(62)=0 OR INKEY(74)=0) AND xco>1 THEN nwxco=xco-1:arr$=CHR$(152)

1850 IF (INKEY(55)=0 OR INKEY(75)=0) AND xco<40 THEN nwxco=xco+1:arr$=CHR$(150)

1860 LOCATE 3,24:PEN 7:PRINT "PLAYER 1 :";sc
1870 IF sc>7*skill THEN PEN 0:LOCATE 3,11:PRINT CHR$(143):LOCATE 3,12:PRINT CHR$
(143)
1880 grx=8+(nwxco-1)*16
1890 gry=8+(25-nwyco)*16
1900 col=TEST(grx,gry)
1910 res$=CHR$(250)
1920 IF P1$<>res$ AND col<>3 THEN LOCATE xco,yco:PRINT " ";:xco=nwxco:yco=nwyco
ELSE LOCATE nwxco,nwyco:PEN 7:PEN 3:ELSE PRINT CHR$(
32)
1930 IF res$<>zap$ AND col<>1 THEN PEN 7:PEN 3:ELSE SOUND 1,0,15,10,1,2,31:sc=sc
+1:GOTO 1860
1940 LOCATE xco,yco
1950 PRINT arr$
1960 REM second player
1970 LOCATE 38,12:PEN 6
1980 PRINT CHR$(156);
1990 newxo=xo
2000 newyo=yo
2010 IF (INKEY(19)=0 OR INKEY(48)=0) AND yo>1 THEN newyo=yo-1:arrw$=CHR$(240)
2020 IF (INKEY(22)=0 OR INKEY(49)=0) AND yo<25 THEN newyo=yo+1:arrw$=CHR$(240)
2030 IF (INKEY(39)=0 OR INKEY(50)=0) AND xo>1 THEN newxo=xo-1:arrw$=CHR$(240)
2040 IF (INKEY(31)=0 OR INKEY(51)=0) AND xo<40 THEN newxo=xo+1:arrw$=CHR$(240)
2050 LOCATE 25,24:PEN 7:PRINT"PLAYER 2 :";sa
2060 IF sa>7*skill THEN PEN 0:LOCATE 37,11:PRINT CHR$(143):LOCATE 37,12:PRINT CH
R$(143)
```

```
2070 grx=8+(newxo-1)*16
2080 gry=8+(25-newyo)*16
2090 cl=TEST(grx,gry)
2100 oo$=CHR$(251)
2110 IF press$<>oo$ AND cl<>3 THEN LOCATE xo,yo:PRINT " ";:xo=newxo:yo=newyo ELS
E LOCATE newxo,newyo:PEN 7:PEN 3:ELSE PRINT CHR$(32)
2120 IF oo$<>zap$ AND cl<>1 THEN PEN 7:PEN 3:ELSE SOUND 3,0,15,10,1,2,31:sa=sa+1
:GOTO 2050
2130 LOCATE xo,yo
2140 PRINT arrw$
2150 WEND:FOR s=1 TO 50:SOUND 1,s,1:SOUND 2,50-s,1:NEXT:sc=sc+10
2160 REM BIG PAKMAN
2170 MODE 1:INK 1,1
2180 MOVE 290,194:DRAW 448,260:MOVE 290,194:DRAW 448,130
2190 ORIGIN 270,200:DEG:MOVE 0,190
2200 INK 1,1:FOR d=0 TO 360 STEP 10
2210 DRAW 190*SIN(d),190*COS(d):NEXT
2220 ORIGIN 240,301:DEG:MOVE 0,40
2230 FOR s=0 TO 400 STEP 10:DRAW 40*SIN(s),40*COS(s):NEXT
2240 MOVE 165,0:FILL 14:PEN 7:FOR mv=22 TO 29 STEP 1:LOCATE mv,13:PRINT CHR$(32)
+"GAME OVER":NEXT:ENT 1,100,2,2:SOUND 1,142,200,15,,
1
2250 FOR ji=0 TO 4000 STEP 2:NEXT
2260 REM the score table
2270 MODE 1:INK 1,13:BORDER 7
2280 PEN 3:LOCATE 7,5:PRINT "PLAYER 1":LOCATE 26,5:PRINT "PLAYER 2"
2290 PEN 3:LOCATE 7,8:PRINT "SCORE=";sc:LOCATE 26,8:PRINT "SCORE="sa
2300 MOVE 5,395:DRAW 5,5:DRAW 635,5:DRAW 635,395:DRAW 5,395
2310 MOVE 18,380:DRAW 18,18:DRAW 620,18:DRAW 620,380:DRAW 18,380:MOVE 5,395:DRAW
 18,380:MOVE 5,5:DRAW 18,18:MOVE 635,5:DRAW 620,18:M
OVE 635,395:DRAW 620,380
2320 MOVE 50,360:DRAW 50,250:DRAW 280,250:DRAW 280,360:DRAW 50,360
2330 MOVE 64,347:DRAW 64,263:DRAW 267,263:DRAW 267,347:DRAW 64,347:MOVE 50,360:D
RAW 64,347:MOVE 50,250:DRAW 64,263:MOVE 280,250:DRAW
 267,263:MOVE 280,360:DRAW 267,347
2340 MOVE 350,360:DRAW 350,250:DRAW 590,250:DRAW 590,360:DRAW 350,360
2350 MOVE 364,347:DRAW 364,263:DRAW 577,263:DRAW 577,347:DRAW 364,347:MOVE 350,3
60:DRAW 364,347:MOVE 350,250:DRAW 364,263:MOVE 590,2
50:DRAW 577,263:MOVE 590,360:DRAW 577,347
2360 MOVE 50,133:DRAW 50,77:DRAW 590,77:DRAW 590,133:DRAW 50,133
2370 MOVE 35,147:DRAW 35,63:DRAW 607,63:DRAW 607,147:DRAW 35,147
2380 MOVE 50,133:DRAW 35,147:MOVE 50,77:DRAW 35,63:MOVE 590,77:DRAW 607,63:MOVE
590,133:DRAW 607,147
2390 pac$=CHR$(32)+CHR$(150)+CHR$(32)+CHR$(73)+CHR$(32)+CHR$(119)+CHR$(111)+CHR$
(110)
2400 pa$=CHR$(32)+CHR$(150)+CHR$(32)+CHR$(73)+CHR$(32)+CHR$(108)+CHR$(111)+CHR$(
115)+CHR$(116)
2410 mon$=CHR$(32)+CHR$(240)+CHR$(32)+CHR$(73)+CHR$(32)+CHR$(119)+CHR$(111)+CHR$
(110)
2420 mo$=CHR$(32)+CHR$(240)+CHR$(32)++CHR$(73)++CHR$(32)+CHR$(108)+CHR$(111)+CHR
$(115)+CHR$(116)
2430 FOR pac=6 TO 16
2440 IF sc>sa THEN LOCATE pac,18:PRINT pac$   ELSE LOCATE pac,18:PRINT pa$
2450 IF sa>sc THEN LOCATE pac,20:PRINT mon$ ELSE LOCATE pac,20:PRINT mo$
2460 NEXT
2470 BORDER 16
2480 CLEAR INPUT
2490 LOCATE 4,23:PEN 3:INPUT "DO YOU WANT ANOTHER GAME (Y/N)";ANS$
2500 IF ANS$="y" OR ANS$="Y" THEN GOTO 740
2510 IF ANS$="n" OR ANS$="N" THEN MODE 1:LOCATE 17,11:PRINT"BYE BYE":FOR T=0 TO
1000:NEXT:CALL 0
2520 IF ANS$="" THEN SOUND 2,13,20:GOTO 2490
```



παιχνιδι

SPECTRUM

ΧΑΜΕΝΟΙ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ



Αν σας αρέσουν τα παιχνίδια με διαστημικό περιεχόμενο, τότε σίγουρα θα σας ευχαριστήσει το παρακάτω παιχνίδι. Αυτή τη φορά είστε ένας αστροναύτης που, για κακή σας τύχη, ναυαγήσατε στο άγνωστο διάστημα. Τώρα είστε σ' έναν πλανήτη και σας πολιορκούν οι εξωγήινοι. Δυστυχώς δεν υπάρχει ενέργεια στο όπλο σας. Έτσι, το μόνο που σας μένει να κάνετε είναι να παρασέρνετε τους εξωγήινους στις φωτιές που βρίσκονται τριγύρω. Επίσης, όταν στέκεστε ακίνητοι, οι αισθητήρες των εξωγήινων δεν σας αντιλαμβάνονται, αλλά αυτό δεν σας ωφελεί σε τίποτα.

Τα πλήκτρα του χειρισμού σας είναι:

Μ: ΔΕΞΙΑ Ν: ΑΡΙΣΤΕΡΑ

Α: ΠΑΝΩ Ζ: ΚΑΤΩ

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗΣ

Αρχικά γράψτε το LISTING 1, τρέξτε το, εισάγετε τα BYTES που ακολουθούν, δώστε NEW και γράψτε το LISTING 2. Έπειτα δώσε GO TO 997 για να σωθεί το πρόγραμμα και τα BYTES.

ΦΙΛΙΚΑ

Νίκος Δ. Αναστασιάδης
Ηρώων Πολυτεχνείου 5 Λ. Αιδηψού
Τ.Κ. 34300
Τηλέφωνο: (0226) 22506

LISTING 1

```
2 REM ++++++++++++++++++++++++++
3 REM ++++++ΝΑΥΑΓΙΟ+++++++++++++
4 REM ++++++++ΣΤΟ+++++++++++++++
5 REM ++++++ΔΙΑΣΤΗΜΑ++++++++++++
6 REM ++++++++++ΒΥ++++++++++++++
7 REM +++NIKOS D. ANASTASIADIS+++
10 LET A=USR "A"
20 LET B=USR "V"+7
30 FOR N=A TO B
40 INPUT C
50 POKE N,C
60 PRINT N,PEEK N
70 NEXT N
80 STOP
```

BYTES

```
0,24,36,66,
126,66,66,0,
24,60,102,126,
126,90,60,231,
0,130,146,146,
124,16,16,0,
0,24,36,66,
66,66,126,0,
32,80,146,144,
137,130,68,56,
0,16,124,146,
146,124,16,0,
0,126,64,64,
64,64,64,0,
28,28,8,62,
8,8,20,34,
0,0,0,0,
0,0,0,0,
0,126,0,60,
0,0,126,0,
0,0,0,0,
0,0,0,0,
0,24,36,66,
66,66,66,0,
0,0,0,0,
0,0,0,0,
0,0,0,0,
0,0,0,0,
0,0,0,0,
0,0,0,0,
0,126,66,66,
66,66,66,0,
0,0,0,0,
0,0,0,0,
0,124,66,66,
124,64,64,0,
0,126,32,16,
32,64,126,0,
0,0,0,0,
0,0,0,0,
0,60,66,126,
66,66,60,0,
0,60,66,66,
60,0,126,0,
```

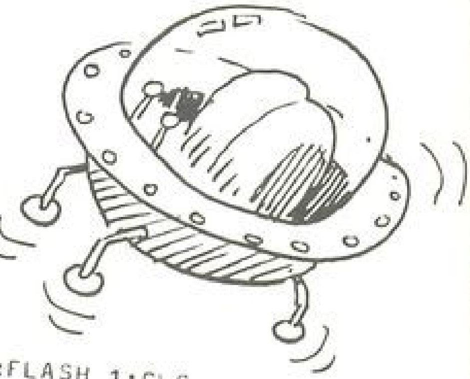




LISTING 2

```
2 REM ++++++++++++++++++++++++++
3 REM ++++++ΝΑΥΑΓΙΟ+++++++++++++
4 REM ++++++++ΣΤΟ+++++++++++++
5 REM ++++++ΔΙΑΣΤΗΜΑ++++++++++++
6 REM ++++++++ΒΥ++++++++++++
7 REM +++NIKOS D.ANASTASIADIS+++
8 REM ++++++++++++++++++++++++++
10 LET M$="B"
20 LET P$="Σ"
30 LET F$="H"
40 LET S$="π"
50 BORDER 6:PAPER 0:INK 9:BRIGHT 1:
   CLS
60 PRINT PAPER 6;AT 3,9;"ΝΑΥΑΓΙΟ
   ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ"
70 PRINT AT 6,4;"ΓΙΑ ΚΑΚΗ ΣΟΥ ΤΥΧΗ
   ΒΡΙΣΚΕΣΑΙ"
80 PRINT AT 7,4;"ΝΑΥΑΓΙΣΜΕΝΟΣ ΣΤΟ
   ΔΙΑΣΤΗΜΑ"
90 PRINT AT 9,4;"Η ΜΟΝΗ ΣΟΥ ΕΛΠΙΔΑ
   ΕΙΝΑΙ"
100 PRINT AT 10,4;"ΝΑ ΠΑΡΑΣΥΡΕΙΣ ΤΟΥΣ
   ΕΠΙΚΥΝΔΙΝΟΥΣ ΕΞΩΓΗΙΝΟΥΣ"
110 PRINT AT 11,4;"ΣΤΙΣ ΦΩΤΙΕΣ ΠΟΥ
   ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΤΡΙΓΥΡΩ"
120 PRINT AT 12,4;"ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΕΣΥ
   ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΠΗΔΗΞΕΙΣ."
130 PRINT AT 15,4;"ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ:"
140 PRINT AT 16,4;"ΑΡΙΣΤΕΡΑ Ν,"ΔΕΞΙΑ Μ"
150 PRINT AT 17,4;"ΠΑΝΩ Α,"ΚΑΤΩ Ζ"
160 INPUT "ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ"'
   "0(ΕΥΚΟΛΟ) ΩΣ 5(ΔΥΣΚΟΛΟ)",TR
170 BORDER 1:PAPER 7:CLS
180 LET UFO=INT(5*RND)+1
190 LET PT=INT(5*RND)+6
200 DIM M(UFO,2)
210 DIM F(2)
220 FOR N=1 TO UFO
230 LET X=INT(32*RND)
240 LET Y=INT(22*RND)
250 LET M(N,1)=Y
260 LET M(N,2)=X
270 PRINT INK 2;AT Y,X;M$
280 NEXT N
290 FOR N=1 TO PT
300 LET X=1+INT(RND*30)
310 LET Y=1+INT(RND*20)
320 IF ATTR(Y,X)=122 THEN GO TO 300
330 PRINT INK 1; AT Y,X;P$
340 NEXT N
```



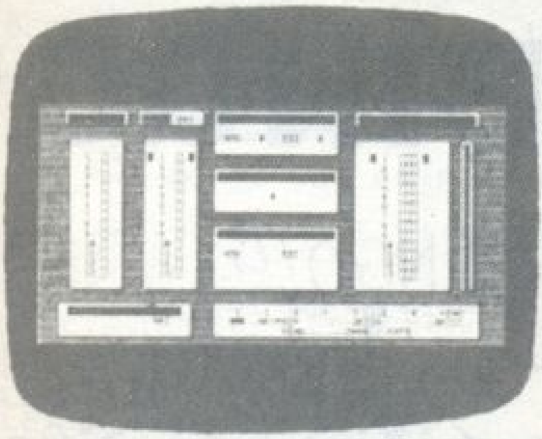


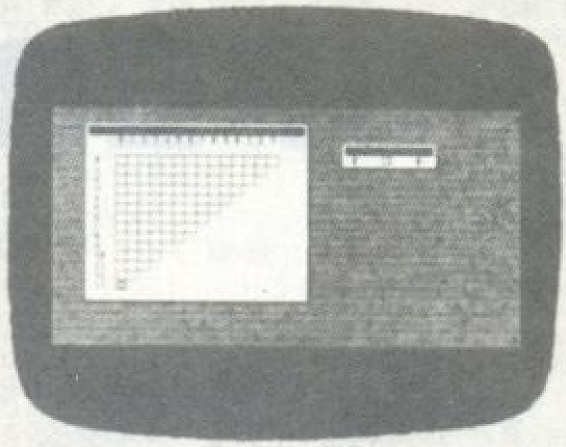
```
350 LET F(2)=INT(RND 32)
360 LET F(1)=INT(RND 22)
370 IF ATTR(F(1),F(2)  127
    THEN GO TO 350
380 PRINT AT F(1),F(2);F$
390 BEEP 1,0
400 PAUSE 0
410 POKE 23674,0:POKE 23673,0:
    POKE 23672,0
420 LET XX=0:LET XY=0:LET FG=0
430 IF IN 65278=253 THEN LET XY=XY+1
440 IF IN 65022=254 THEN LET XY=XY-1
450 IF IN 32766=251 THEN LET XX=XX+1
460 IF IN 32766=247 THEN LET XX=XX-1
470 IF ATTR (F(1)+XY,F(2)+XX)=121
    THEN LET XY=XY+(XY>0)-(XY<0):
    LET XX=XX+(XX>0)-(XX<0):GO TO 470
480 IF ATTR (F(1)+XY,F(2)+XX)=122
    PRINT AT F(1),F(2);S$:GO TO 670
490 IF F(1)+XY=22 OR F(1)+XY=-1 THEN
    LET XY=0
500 IF F(2)+XX=32 OR F(2)+XX=-1 THEN
    LET XX=0
510 IF XX<>0 OR XY<>0 THEN PRINT AT
    F(1),F(2);S$:LET F(1)=F(1)+XY:
    LET F(2)=F(2)+XX:PRINT AT F(1),
    F(2);F$
510 IF PEEK 23672 0+10 (5-TR) THEN
    GO TO 420
520 FOR N=1 TO UFO
530 LET CY=SGN (F(1)-M(N,1))
540 LET CX=SGN (F(2)-M(N,2))
550 IF ATTR (M(N,1)+CY,M(N,2)+
    CX)=121 THEN GO TO 850
560 IF UFO=0 THEN GO TO 750
570 IF FG=1 THEN LET FG=0:GO TO 630
580 PRINT AT M(N,1),M(N,2);S$
590 LET M(N,1)=M(N,1)+CY
600 LET M(N,2)=M(N,2)+CX
610 PRINT INK 2;AT M(N,1),M(N,2);M$
620 IF M(N,1)=F(1) AND M(N,2)=F(2)
    THEN GO TO 660
630 NEXT N
640 POKE 23672,0
650 GO TO 420
660 BEEP 1,24:BEEP 1,-12
670 PAPER 2:FLASH 1:CLS
680 FOR N=0 TO 3
690 BEEP .3,12:BEEP .3,-12
700 NEXT N
710 FLASH 0:PAPER 7:CLS
720 PRINT AT 6,4;"ΔΥΣΤΥΧΩΣ, ΕΙΣΤΕ
    ΝΕΚΡΟΣ"
730 PRINT AT 8,4;"ΑΠΟ ΤΟ ΛΕΗΖΕΡ
    ΕΝΟΣ UFO!!!!"
740 GO TO 820
750 PAPER 1:FLASH 1:CLS
760 FOR N=0 TO 3
770 BEEP .3,12:BEEP .3,-12
780 NEXT N
790 FLASH 0:PAPER 7:CLS
800 PRINT AT 6,4;"ΜΠΡΑΒΟ!!!ΟΛΑ
    ΤΑ UFO";TAB 4;"ΕΙΝΑΙ ΚΑΜΕΝΑ"
810 PRINT AT 9,4;"ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΙΖΩ ΟΤΙ
    ΔΕΝ ΘΑ ΓΛΥΤΩΣΕΙΣ";TAB 4;"ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ
    ΦΟΡΑ"
820 INPUT"ΑΛΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;",Y$
830 IF CODE Y$=121 OR CODE Y$=89
    THEN GO TO 160
840 STOP
850 PRINT AT M(N,1),M(N,2);S$
860 BEEP .3,0
870 LET FG=1
880 IF N=UFO THEN LET UFO=UFO-1:
    RETURN
890 FOR K=N TO UFO-1
900 LET M(K,1)=M(K+1,1)
910 LET M(K,2)=M(K+1,2)
920 NEXT K
930 LET UFO=UFO-1
940 RETURN
997 SAVE "NAYGIO":SAVE "BYTES"
    CODE USR "A",168
998 STOP
999 LOAD ""CODE USR "A":RUN
```



HITPACK 13

για Amstrad CPC 664/6128







VERSION 2.1

ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΠΟ ΜΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΤΟΣΟ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ

- *Βάρος (πόντοι) τελικής στήλης*
- *Συνεχόμενα σημεία τελικής στήλης*
- *Παραγώγιση σε 13 ομίλους*
- *Μονά ζυγά για κάθε όμιλο*
- *Παραστάσεις σταθερές και αυτοδανειζόμενες*
- *Καθορισμός των θέσεων όταν θα ζητούνται οι παραστάσεις*
- *Όρος επί του συνόλου των παραστάσεων (από-έως) και κατά πόσο είναι αποδεκτές ή όχι στο σύνολο*
- *200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *15 διπλές βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *Συμμετρικά σημεία τελικής στήλης (πεταλούδα)*
- *Αναλυτικός πίνακας σημείων ανά θέση*
- *Μέτρημα στηλών, σε χρόνους από 6 έως 25 λεπτά, με όλους τους όρους μέχρι και για 13 τριπλές.*
- *Εμφάνιση του πράσινου δελτίου στην οθόνη*
- *Εκτύπωση του δελτίου*
- *Σώσιμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε*
- *Διαλογή επιτυχιών των συστημάτων.*





ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗ

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ COMPUPRESS

Πληροφορίες/Παραγγελίες: 9238672-5

παιχνιδι

SPECTRUM

SUPER BINGO



Αυτό το πρόγραμμα είναι ένα ηλεκτρονικό Bingo για 2 παίκτες. Σκοπός του παιχνιδιού, για όσους δεν ξέρουν, είναι οι εξής: Ο κάθε παίκτης παίρνει δύο φύλλα απ' την τράπουλα. Μετά τα ανοίγει και ποντάρει ή πάει πάσο, ανάλογα με τα χαρτιά που θα του τύχουν. Στη συνέχεια παίρνει άλλο ένα χαρτί. Αν αυτό είναι ανάμεσα στα δύο προηγούμενα, τότε κερδίζει τα χρήματα που είχε ποντάρει· αν όχι, του αφαιρούνται. Π.χ. αν τα 2 χαρτιά είναι «Α» και «5» και τύχουν 2, ή 3 ή 4 κερδίζει. Ακόμα, όταν η Μπάνκα (Τράπεζα) αδειάσει, τότε αφαιρείται από κάθε παίκτη ένα ποσό που έχει προσυμφωνηθεί. Υπάρχουν ακόμα άλλοι 2 κανόνες: δεν μπορείτε να ποντάρετε περισσότερα χρήματα απ' όσα έχετε, αλλά ούτε περισσότερα απ' όσα έχει η μπάνκα. Το πρόγραμμα πάντως σας ειδοποιεί σε περίπτωση λάθους.

Για πάσο πατήστε «0», όταν σας ρωτήσει «πόσα ποντάρετε». Συγχρόνως έχετε τη δυνατότητα να δείτε τι θα σας τύχαινε αν δεν πηγαίνατε «πάσο». Σε περίπτωση που τα 2 χαρτιά είναι ίδια ή διαφέρουν κατά 1, ο υπολογιστής πάει αυτόματα πάσο. Μόλις ποντάρετε, ο Spectrum βγάζει τυχαία το 3ο χαρτί.

Από πλευράς πληκτρολόγησης δεν υπάρχει πρόβλημα. Τα Rem δεν είναι ανάγκη να τα γράψετε· υπάρχουν μόνο για να σας βοηθήσουν αν θέλετε να μελετήσετε τη δομή του προγράμματος. Επίσης δίνεται η αντιστοιχία των γραφικών με τα πλήκτρα. Τα υπόλοιπα γράμματα που δεν υπάρχουν βγαίνουν στο κανονικό mode του cursor. Μόλις τελειώσετε την πληκτρολόγηση δώστε:
SAVE "BINGO" LINE 1 και μετά ελέγξτε το με VERIFY "BINGO"

Καλά κέρδη....

Μηλιαράκης Μιχάλης
Σμπώκου 1 Ηράκλειο
ΤΗΛ. (081) 231-332

```
   1 REM     ***BINGO***
   2 REM 20-2-1986 ΗΡΑΚΛΕΙΟ
        *** PERIKLES SOFT ***
  10 CLS : GO SUB 9100
  50 BEEP .05,20: PRINT AT 20,1;
"ΠΟΣΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΕΧΕΙ Ο
 ΚΑΘΕ ΠΑΙΚΤΗΣ;              ": INPUT
MONEY
  60 BEEP .05,20: PRINT AT 20,1;
"ΠΟΣΑ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΣΑΣ ΑΦΑΙΡΕΙ Η
 ΜΠΑΝΚΑ ΟΤΑΝ ΑΔΕΙΑΖΕΙ ;": INPUT
AF: IF AF<0 THEN GO TO 50
 100 REM ***[illegible]***
 110 DIM C$(13)
 120 FOR F=2 TO 9: LET C$(F)=STR
$ F: NEXT F
 125 LET C$(1)="A": LET C$(10)="
10": LET C$(11)="J": LET C$(12)="
Q": LET C$(13)="K"
 130 LET AB=1: LET MONEY1=MONEY:
 LET MONEY2=MONEY: LET BANK=0
 200 REM ***ΑΡΧΗ***
 210 LET AB=NOT AB: RANDOMIZE
 220 LET C1=INT (RND*13)+1
 230 LET C2=INT (RND*13)+1
 300 IF BANK<1 THEN LET MONEY1=M
ONEY1-AF: LET MONEY2=MONEY2-AF:
LET BANK=BANK+2*AF
 500 BORDER 1: PAPER 5: CLS : PA
PER 7
 505 PRINT INVERSE 1; FLASH NOT
AB;"ΠΑΙΚΤΗΣ 1"; FLASH 0;TAB 23;
FLASH AB;"ΠΑΙΚΤΗΣ 2"; FLASH 0;TA
B 31;" ";AT 1,0;MONEY1;TAB 23;MO
NEY2
 510 FOR F=3 TO 12: PRINT AT F,8
;"      ";AT F,18;"      ": NEXT
 F
 520 PRINT AT 6,0; BRIGHT 1;"ΜΠΑ
ΝΚΑ "'"       ";AT 7,0;BANK
 530 PRINT AT 14,0;"ΓΙΑ ΠΑΣΟ"'"Π
ΑΤΑ '0'"
 550 PRINT AT 3,8;C$(C1);AT 3,18
;C$(C2)
 560 PRINT AT 4,8; INK 2;"♥";AT
4,18; INK 0;"♣"
 570 PLOT 62,71: DRAW 49,0: DRAW
 0,81: DRAW -49,0: DRAW 0,-81: P
LOT 142,71: DRAW 49,0: DRAW 0,81
: DRAW -49,0: DRAW 0,-81
 999 REM ΕΛΕΓΧΟΙ
1000 IF C1=C2 OR C2-C1=1 OR C1-C
2=1 THEN BEEP .5,20: PRINT AT 17
,6; BRIGHT 1;"ΠΑΣ ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ ΠΑ
ΣΟ": FOR F=1 TO 400: NEXT F: GO
TO 200
1010 IF MONEY1<1 THEN LET Q=1: G
O TO 4000
1020 IF MONEY2<1 THEN LET Q=2: G
O TO 4000
1500 INPUT "ΠΟΣΑ ΠΟΝΤΑΡΕΙΣ ;";BE
T
1510 IF BET>MONEY1 AND NOT AB OR
 BET>MONEY2 AND AB THEN BEEP .05
,20: PRINT #0; FLASH 1;"ΔΕΝ ΕΧΕΙ
Σ ΤΟΣΑ ΧΡΗΜΑΤΑ": PAUSE 10: PAUSE
 100: GO TO 1500
1520 IF BET>BANK THEN BEEP .1,20
: PRINT #0; FLASH 1;"ΔΕΝ ΕΧΕΙ Η
ΜΠΑΝΚΑ ΤΟΣΑ ΧΡΗΜΑΤΑ": PAUSE 120:
 GO TO 1500
1999 REM ΕΠΟΜΕΝΟ ΧΑΡΤΙ
2050 FOR F=16 TO 18: PRINT AT F,
14;"    ": NEXT F
2100 FOR F=1 TO 52: LET C3=INT (
RND*13)+1: BEEP .004,F: PRINT AT
 17,15; BRIGHT 1;C$(C3): NEXT F
2150 IF C3=C2 OR C3=C1 OR C3<C1
AND C3<C2 OR C3>C2 AND C3>C1 THE
N PRINT AT 14,9; BRIGHT 1; FLASH
 1;"* ΤΑ ΔΙΝΕΙΣ *": GO SUB 6000:
 GO TO 200
2300 FOR F=1 TO 4: PRINT AT 14,8
; BRIGHT 1; FLASH 1; INK 9; PAPE
R F;"* ΤΑ ΠΑΙΡΝΕΙΣ *": FOR G=20
TO 30: BEEP .05,F+G: NEXT G: NEX
T F
3000 GO SUB 6100: GO TO 200
4000 FOR F=19 TO 21: PRINT AT F,
0;TAB 31;" ": NEXT F
4005 PRINT AT 19,0;"ΤΑ ΧΡΗΜΑΤΑ Σ
ΟΥ ΠΑΙΚΤΗ ";Q;" ΤΕΛΕΙΩΣΑΝ.ΚΕΡΔΙΖ
ΕΙ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ";3-Q'"ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΞΑ
ΝΑΠΑΙΞΕΤΕ;";#0;"ΑΝ ΝΑΙ ΠΑΤΗΣΤΕ N
 ΑΝ ΟΧΙ O"
4010 POKE 23658,8: IF INKEY$="N"
 THEN RUN 50
4020 IF INKEY$="O" THEN CLS : ST
OP
4030 GO TO 4010
5999 REM ΕΛΕΓΧΟΣ ΧΡΗΜΑΤΩΝ
6000 BEEP .5,-10: BEEP .5,-15
6005 IF NOT AB THEN LET MONEY1=M
ONEY1-BET: LET BANK=BANK+BET: FO
R F=1 TO 200: NEXT F: RETURN
6010 IF AB THEN LET MONEY2=MONEY
2-BET: LET BANK=BANK+BET: FOR F=
1 TO 200: NEXT F: RETURN
6100 IF NOT AB THEN LET MONEY1=M
ONEY1+BET: LET BANK=BANK-BET: RE
TURN
6110 IF AB THEN LET MONEY2=MONEY
2+BET: LET BANK=BANK-BET: RETURN

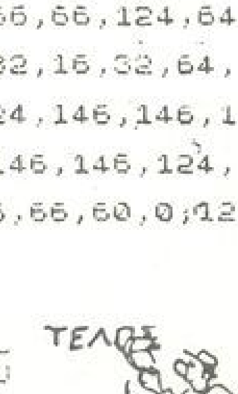
9099 REM **ΕΛΛΗΝΙΚΑ**
9100 RESTORE 9130: FOR f=1 TO 14
9110 READ a$
9120 FOR g=0 TO 7: READ a: POKE
USR a$+g,a: NEXT g
9125 NEXT f: RETURN
9130 DATA "a",0,56,56,16,214,254
,214,16,"b",0,108,254,a,124,a,56
,16,"i",76,210,82,a,a,a,a,76
9135 DATA "l",0,24,36,66,66,66,6
6,0
9140 DATA "d",0,24,36,66,66,66,1
26,0
9145 DATA "p",0,126,66,66,66,66,
66,0
9150 DATA "u",0,60,66,126,66,66,
60,0
9155 DATA "g",0,126,64,64,64,64,
64,0
9160 DATA "j",0,126,0,60,0,0,126
,0
9165 DATA "r",0,124,66,66,124,64
,64,0
9170 DATA "s",0,126,32,16,32,64,
126,0
9175 DATA "f",0,16,124,146,146,1
24,16,0
9180 DATA "c",0,130,146,146,124,
16,16,0
9185 DATA "q",0,60,66,66,60,0,12
6,0
Length=4185 bytes
```

Η ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΑ ΕΙΝΑΙ -

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

♣♥ΨΔΕΦΓΗ10ΞΚΛΜΝΟΠΩΡΣΤΘ



παιχνιδι

SPECTRUM

ΜΕΝΤΙΟΥΜ



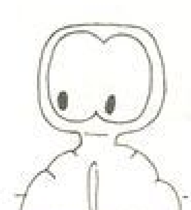
Πλήθος προγράμματα έχουν γραφτεί για τον SPECTRUM. Από παιχνίδια, μέχρι αρχεία 2000 ονομάτων και προγράμματα συνθεσάιζερ. Τι θα λέγατε όμως για ένα πρόγραμμα, όπου ο Computer μαντεύει τι κρύβει το μυαλό σας;

Για να γίνω πιο συγκεκριμένος, η οθόνη εμφανίζει 49 αριθμούς (1-99) από τους οποίους καλείστε να απομονώσετε έναν. Ο computer σας ρωτάει σε ποιά στήλη βρίσκεται αυτός, ακολουθεί η ίδια διαδικασία για άλλη μια φορά και ο αριθμός σας είναι πια γνωστός σ' όλο το χωριό!

Αξίζει να τρέξετε το πρόγραμμα για να δείτε την τεχνητή νοημοσύνη που υπάρχει. Τέλος, αν έχετε ένα σκοτεινό δωμάτιο, μια γυάλα από χρυσόψαρα και λίγο θυμίαμα, δεν σας εμποδίζει κανείς να ανοίξετε γραφείο μέντιουμ!!!

Αλέξης Νίττης
Άγιος Στέφανος Αθήνα
81415 83

```
  10 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
LS
  12 PRINT AT 10,5;" ONE MOMENT
PLEASE,"
  15 PLOT 32,100: DRAW 170,0: DR
AW 0,-20: DRAW -170,0: DRAW 0,20
  20 LET T=1: LET R=1
  25 DIM W(2)
  30 DIM S(7,7)
  40 DIM A(49)
  50 FOR Z=1 TO 49
  60 LET A(Z)=INT (RND*100)
  70 FOR X=1 TO Z
  80 IF A(Z)=A(X) AND Z<>X THEN
 GO TO 60
  90 NEXT X
 100 NEXT Z
 110 FOR C=1 TO 7
 120 FOR V=1 TO 7
 130 LET S(C,V)=A(T)
 140 LET T=T+1: IF T=49 THEN GO
 TO 161
 150 NEXT V
 160 NEXT C
 161 CLS
 165 LET R=1
 170 GO SUB 400
 180 FOR N=1 TO 13 STEP 2
 190 FOR M=1 TO 19 STEP 3
 200 PRINT AT N,M;A(R)
 210 LET R=R+1: IF R=50 THEN GO
 TO 240
 220 NEXT M
 230 NEXT N
 240 LET Q=1: GO SUB 600
 250 LET R=1: CLS
 260 GO SUB 400
 270 FOR N=1 TO 19 STEP 3
 280 FOR M=1 TO 13 STEP 2
 290 PRINT AT M,N;A(R)
 300 LET R=R+1: IF R=50 THEN GO
 TO 330
 310 NEXT M
 320 NEXT N
 330 LET Q=2: GO SUB 600
 340 CLS
 345 IF W(1)=W(2) AND W(1)=7 THE
N LET S(W(2),W(1))=A(49)
 350 PRINT "Your number is: [";
FLASH 1;" ";S(W(2),W(1));" "; FL
ASH 0;"]"
 352 PRINT : PRINT : PRINT "I'm
too clever to win your mine."
 355 PAUSE 100
 360 PRINT AT 10,0;"PRESS Y/N TO
CHOOSE"
 361 PRINT "TO PLAY AGAIN OR NOT
"
 365 IF INKEY$="Y" OR INKEY$="y"
THEN GO TO 1
 366 IF INKEY$="" THEN GO TO 365
 367 IF INKEY$<>"Y" AND INKEY$<>
"" THEN STOP
 380 GO TO 365
 399
```



```
 400 REM *************
 401 REM *
 402 REM * DIAGRAMMA  *
 403 REM *            *
 404 REM *************
 405                  *
 410 FOR P=170 TO 50 STEP -16
 420 PLOT 5,P: DRAW 166,0
 430 NEXT P
 440 FOR O=4 TO 180 STEP 24
 450 PLOT O,170: DRAW 0,-112
 460 NEXT O
 462 LET U=1
 470 FOR H=1 TO 20 STEP 3
 480 PRINT AT 16,H; FLASH 1; INV
ERSE 1;U
 481 LET U=U+1
 482 BEEP .1,H
 485 NEXT H
 500 RETURN
 600
 603 REM ***********
 604 REM *
 605 REM * EPILOGH  *
 606 REM *          *
 607 REM *          *
 608 REM ***********
 610 PRINT AT 19,0;"Give the num
ber of the coloum, which has th
e number you guess:"
 620 IF INKEY$="" THEN GO TO 620
 630 LET W$=INKEY$
 640 LET W(Q)=VAL W$
 650 RETURN
```



παιχνιδι

SPECTRUM

CRAZY RACE



Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να μπορέσει το σκάφος που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης να φτάσει στο παράθυρο που βρίσκεται κάτω ή στις δύο θέσεις δίπλα του, αριστερά η δεξιά. Αν πέσεις πάνω σ' ένα βέλος, τότε χάνεις μια ζωή. Αν τελειώσει η βενζίνη, τότε GAME OVER. Όταν φτάνετε στο τέρμα κερδίζετε βαθμούς και FUEL που κι αυτό στο τέλος μεταφράζεται σε score. Η αντιστοιχία των graphics υπάρχει αμέσως μετά το Listing που σώζεται με SAVE "Escape" LINE1 για να τρέχει αυτόματα.

Φιλικά
Βασίλης Κουτσουδάκης

Η δομή του προγράμματος

1-2 Ορισμός κυρίων μεταβλητών
3 Σχεδιασμός του πίνακα των SCORE, Lives, Fuel
10-90 Σχεδιασμός οθόνης
103-150 Main Loop: Η κίνηση του σκάφους
103-105 και ο έλεγχος για σύγκρουση 120
160-370 Ορισμός των UDG
500-550 Ρουτίνες του τέλους. Έλεγχος αν θα ξαναπαίξεις
600 Η βενζίνη που απομένει μετατρέπεται σε score.

```
   1 LET hi=0: LET scr=0: LET fu
=50: LET li=3: GO SUB 300
   2 CLS : RANDOMIZE
   3 PRINT AT 0,0;"SCORE:";AT 0,
7;scr;AT 0,11;"LIVES:";AT 0,18;l
i;AT 0,20;"FUEL:";AT 0,27;fu;: L
ET n=30: LET sc=14

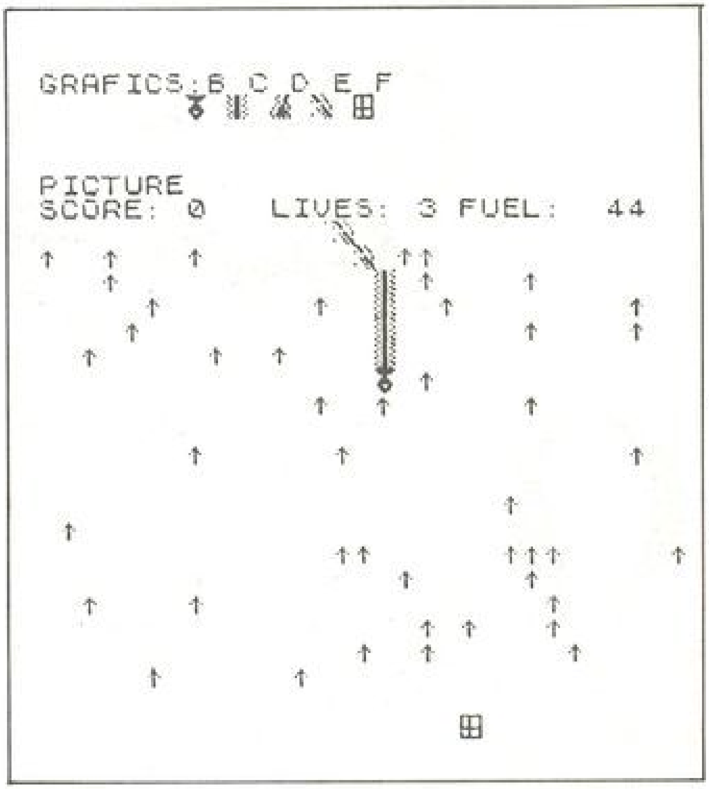
  10 FOR i=1 TO n+INT (RND*20)
  20 LET r=INT (RND*18)+2
  30 LET c=INT (RND*31)
  40 PRINT AT r,c;"↑"
  50 NEXT i
  60 PRINT AT 21,20;"⊞"
  70 PRINT AT 1,sc;"♁"
  80 PAUSE 200
  90 FOR r=2 TO 20
 100 LET d$=INKEY$

 103 IF d$="" THEN PRINT AT r-1,
sc;"░": LET fu=fu-1: PRINT AT 0,
27; fu;: IF fu<=0 THEN GO TO 500
 104 IF d$="m" THEN PRINT AT r-1
,sc;"⧅": LET sc=sc+1: LET fu=fu-
1: PRINT AT 0,27; fu;: IF fu<=0
THEN GO TO 500
 105 IF d$="z" THEN PRINT AT r-1
,sc;"⧄": LET sc=sc-1: LET fu=fu-
1: IF fu<=0 THEN GO TO 500: PRIN
T AT 0,27; fu;
 120 IF SCREEN$ (r,sc)="↑" THEN
PRINT AT r,sc;"*crash": LET li=l
i-1: FOR w=1 TO -10 STEP -1: BEE
P 0.1,w: NEXT w: PRINT AT 0,18;
li;: IF li=0 THEN GO TO 520: IF
NOT li=0 THEN GO TO 2
 130 PRINT AT r,sc;"♁"
 135 PAUSE 2
 140 NEXT r
 150 IF sc<22 AND sc>18 THEN LET

 fu=fu+INT (RND*20)+10: LET scr=
scr+20: PRINT AT 0,8; scr: GO TO
 2
 160 LET scr=scr+10: PRINT AT 0,
8; scr;: GO TO 2
 300 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: F
OR f=0 TO 5: FOR g=0 TO 7: READ
a: POKE USR CHR$ (144+f)+g,a: NE
XT g: NEXT f
 310 DATA 60,126,219,219,255,221
,98,60
 320 DATA 255,126,24,60,126,102,
60,24
 330 DATA 153,90,153,90,153,90,1
53,90

 340 DATA 19,38,22,45,93,156,189
,85
 350 DATA 200,100,178,9,45,22,13
9,5
 360 DATA 255,145,145,145,255,14
5,145,255
 370 RETURN
 500 FOR q=10 TO -8 STEP -1: BEE
P .1,q: NEXT q: FLASH 1: PRINT A
T 10,5;"G A M E  O V E R !!";AT
11,1;"YOU HAVE RUN OUT OF FUEL!!
": FLASH 0: GO TO 600
 520 PRINT AT 10,5;"YOU CRASHED
ON TO A STAR!!": GO TO 600
 530 INPUT "ANOTHER GAME;";P$
 540 IF P$="Y" OR P$="y" THEN LE
T fu=50: LET scr=0: LET li=3: GO
 TO 2
 550 STOP
 600 IF fu>0 THEN LET sc=sc+INT
(fu/2): GO TO 530
```







COMMODORE

παιχνιδι



Οδηγίες για το παιχνίδι δίνονται από το πρόγραμμα. Σκοπός είναι να περάσετε ένα αερόστατο ανάμεσα από εμπόδια και να το οδηγήσετε στον τερματισμό. Το SPRITE του αερόστατου αλλάζει συνεχώς, οι πίνακες γίνονται όλο και πιο δύσκολοι και μάλιστα στους τελευταίους έχουμε και scrolling της οθόνης. Αυτά όλα το κάνουν να είναι δύσκολο παιχνίδι. Φυσικά υπάρχει και μουσική στο παιχνίδι.

0-9	REM
30-78	Μουσική του παιχνιδιού
80-690	Ορισμοί του SPRITE
1000-1060	REM
1070-1170	Οδηγίες παιχνιδιού
1172-2040	Μεταβλητές, κίνηση SPRITE
2050-2140	Ανίχνευση σύγκρουσης, σχεδιασμός SPRITE scrolling οθόνης
2220-2370	Πληροφορίες που δίνει το computer στο χειριστή
2380-2980	Πίνακες παιχνιδιού
2990-3180	Βαθμολογία
3185-3370	Εγκέφαλος του παιχνιδιού
63000-63360	POKES για την κίνηση του SPRITE

Παύλος Στ. Εφραιμίδης
Σίνα 44
Δράμα

Γεια σας

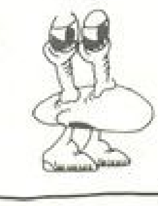


```
0 REM CRAZY BALLON
1 REM
2 REM COMSOFT 64
3 REM
4 REM 15/12/1987
5 REM PAYLOS EFREMIDIS
6 REM SINA 44  DRAMA
7 REM
8 REM FOR THE PIXEL
9 REM
30 PRINT"♥":POKE53280,5:POKE53281,6
40 GOTO80
50 RESTORE:TX=54272:FORI=TXTOTX+24:POKEI,0:NEXTI
51 POKETX+5,144:POKETX+6,255:POKETX+3,8:POKETX+2,0
52 POKETX+24,15
53 READHF,LF,DR
54 IFHF<0THENPOKETX+24,0:POKETX+5,0:POKETX+6,0:RETURN
55 POKETX+1,HF:POKETX,LF
56 POKETX+4,65:FORI=1TODR/2:NEXTI
57 POKETX+4,64:FORI=1TO50:NEXTI
58 GOTO53
59 DATA15,70,150,11,114,150,15,70,150,17,37,150,19,63,150,17,37,150
60 DATA15,70,150,17,37,150,19,63,150,0,0,150,15,70,150,0,0,150,15,70,450
61 DATA0,0,150,11,114,150,15,70,150,17,37,150,19,63,150,17,37,150
62 DATA15,70,150,17,37,150,19,63,150,0,0,150,15,70,150,0,0,150,15,70,450
63 DATA-1,-1,-1
70 RESTORE:FOR1=1TO81:READA:NEXT:TX=54272:FORI=TXTOTX+24:POKEI,0:NEXTI
71 POKETX+5,0:POKETX+6,240:POKETX+24,15
72 READHF,LF,DR
73 IFHF<0THENPOKETX+24,0:POKETX+5,0:POKETX+6,0:RETURN
74 POKETX+1,HF:POKETX,LF:POKETX+4,33
75 FORTR=1TODR/2:NEXT
76 POKETX+4,60:FORTT=1TO10:NEXTTT:GOTO72
77 DATA22,227,750,28,214,760,34,75,770,43,52,780,34,75,790,43,52,800
78 DATA57,172,1800,-1,-1,-1
80 FORI=1TO105:READA:NEXT
100 REM -3
110 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
120 DATA0,0,0,4,0,0,21,0,0
130 DATA21,0,0,85,64,0,85,64,0
140 DATA85,64,0,21,0,0,21,0,0
150 DATA4,0,0,1,0,0,0,64,0
160 DATA0,16,0,0,16,0,0,84,0
170 DATA0,84,0,0,84,0,0,84,0
180 REM -2
190 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
200 DATA1,0,0,5,64,0,5,64,0
210 DATA21,80,0,21,80,0,21,80,0
220 DATA5,64,0,5,64,0,1,0,0
230 DATA1,0,0,0,64,0,0,16,0
240 DATA0,16,0,0,16,0,0,84,0
250 DATA0,84,0,0,84,0,0,84,0
260 REM -1
270 DATA0,0,0,0,64,0,1,80,0
280 DATA1,80,0,5,84,0,5,84,0
290 DATA5,84,0,5,84,0,1,80,0
300 DATA1,80,0,0,64,0,0,64,0
```

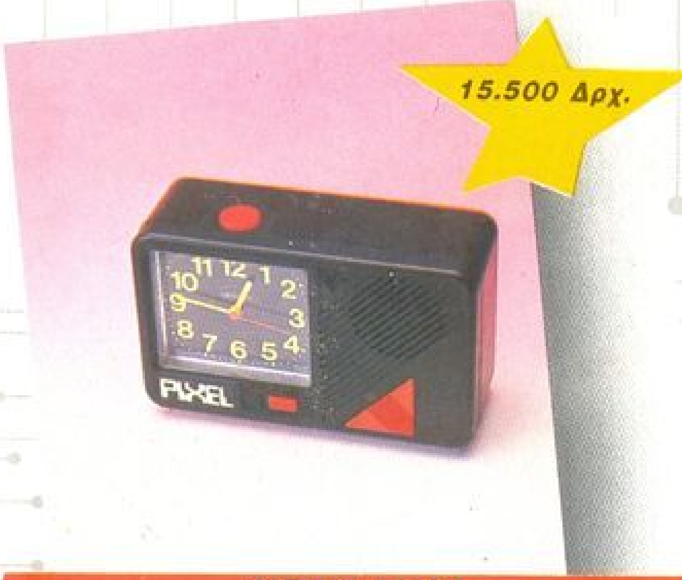


```
310 DATA0,16,0,0,16,0,0,16,0
320 DATA0,16,0,0,16,0,0,84,0
330 DATA0,84,0,0,84,0,0,84,0
340 REM 0
350 DATA0,16,0,0,84,0,0,84,0
360 DATA1,85,0,1,85,0,1,85,0
370 DATA1,85,0,0,84,0,0,84,0
380 DATA0,16,0,0,16,0,0,16,0
390 DATA0,16,0,0,16,0,0,16,0
400 DATA0,16,0,0,16,0,0,84,0
410 DATA0,84,0,0,84,0,0,84,0
420 REM 1
430 DATA0,0,0,0,4,0,0,21,0
440 DATA0,21,0,0,85,64,0,85,64
450 DATA0,85,64,0,85,64,0,21,0
460 DATA0,21,0 0,4,0,0,4,0
470 DATA0,16,0,0,16,0,0,16,0
480 DATA0,16,0,0,16,0,0,84,0
490 DATA0,84,0,0,84,0,0,84,0
500 REM 2
510 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
520 DATA0,1,0,0,5,64,0,5,64
530 DATA0,21,80,0,21,80,0,21,80
540 DATA0,5,64,0,5,64,0,1,0
550 DATA0,1,0,0,4,0,0,16,0
560 DATA0,16,0,0,16,0,0,84,0
570 DATA0,84,0,0,84,0,0,84,0
580 REM 3
590 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
600 DATA0,0,0,0,0,64,0,1,80
610 DATA0,1,80,0,5,84,0,5,84
620 DATA0,5,84,0,1,80,0,1,80
630 DATA0,0,64,0,1,0,0,4,0
640 DATA0,16,0,0,16,0,0,84,0
650 DATA 0,84,0,0,84,0,0,84,0
670 V=53248:POKEV+31,0:S=1
690 FORY=0TO6:FORX=0TO62:READB:POKE(200+Y)*64+X,B:NEXT:NEXT
1000 REM
1010 REM CRAZY BALLON
1020 REM
1030 REM FOR THE COMMODORE 64
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 POKE53280,5:POKE53281,6
1080 F$="HOME******************************** BATHMOI BOLES "
1085 F$=F$+"HISCORE ****************************** PAYLOS
1090 G$="******************************     CRAZY  BALLON      "
1100 PRINT"
1110 PRINT" 1985 (C) BY PAYLOS EFREMIDIS"
1120 PRINT"                             SINA 44     "
1130 PRINT"                             DRAMA    "
1135 FORI=1TO1500:NEXT
1140 PRINT"ODHGHSTE TO AEROSTATO SAS MESA APO TON
1142 PRINT"LABYRINTHO SON TERMATISMO,XORIS NA
1144 PRINT"AKOYMBISETE POYTHENA (JOYSTICK PORT 1)
1146 PRINT"TO COMPUTER SAS DIXNEI PRIN APO KATHE
1148 PRINT"PINAKA TOYS BATHMOYS POY MPOREITE NA KERDISETE
```






PIXEL
High·Tech
Boutique



MEMO TIME

Ένα πανέξυπνο ρολόι-ξυπνητήρι με ενσωματωμένο μαγνητόφωνο που λειτουργεί με μπαταρίες και δεν σας ξυπνάει, με τον συνηθισμένο εκνευριστικό ήχο, αλλά με αυτόν που εσείς θα διαλέξετε. Ηχογραφήστε λοιπόν στη μικροκασέτα οποιονδήποτε ήχο: τη φωνή σας, ή κάποιο κομμάτι απ' το αγαπημένο σας τραγούδι, ρυθμίστε το ξυπνητήρι στην ώρα που θέλετε και... αυτό ήταν. Την προκαθορισμένη ώρα, ακούτε το δικό σας μήνυμα!

Τέλος είναι ιδανικό για να σας υπενθυμίζει τι δουλειές έχετε να κάνετε κατά τη διάρκεια της μέρας, καθώς επίσης πότε και με ποιόν έχετε κάποιο ραντεβού.

MEMO TIME: Η λύση για όσους έχουν πολλά στο μυαλό τους.





POCKET MEMO

Μια πανέξυπνη συσκευή που πρέπει να έχετε πάντα μαζί σας.

Ηλεκτρονικό ALARM CLOCK, τηλεφωνική ατζέντα και touch-on-calculator, ένας τέλειος συνδυασμός με απίθανα έξυπνο σύστημα επιλογής: η συσκευή κλειστή σας παρουσιάζει το ρολόι. Ανοίγετε το επάνω μέρος του Pocket Memo και ιδού η ατζέντα! Θέλετε να κάνετε κάποιους υπολογισμούς; Πηγαίνετε τον επιλογέα στο «calculator» και είστε έτοιμοι. Συγχρόνως έχετε στη διάθεσή σας όλες τις λειτουργίες ενός ηλεκτρονικού ρολογιού: ώρα, ημερομηνία, ξυπνητήρι.

Αποκτήστε το και δείτε γιατί είναι το πρώτο πράγμα που δεν πρέπει να ξεχνάτε (μετά το πορτοφόλι σας!).



PIXEL COLLEGE

Τώρα το PIXEL παντού μαζί σας.

Φορέστε τις μοναδικές κολεγιακές μπλούζες του PIXEL και χαρείτε τις παντού: στα σπορ, στο σχολείο, στο σπίτι.

Δίνουν ένα ξεχωριστό, χαρούμενο τόνο στο ντύσιμό σας και, το σπουδαιότερο, σας κάνουν μέλη της μεγάλης παρέας του PIXEL.

Θα τα βρείτε σε όλα τα μεγέθη και σε χρώματα (άσπρο, μαύρο, γκρι) που ταιριάζουν με το απλό καθημερινό σας ντύσιμο.

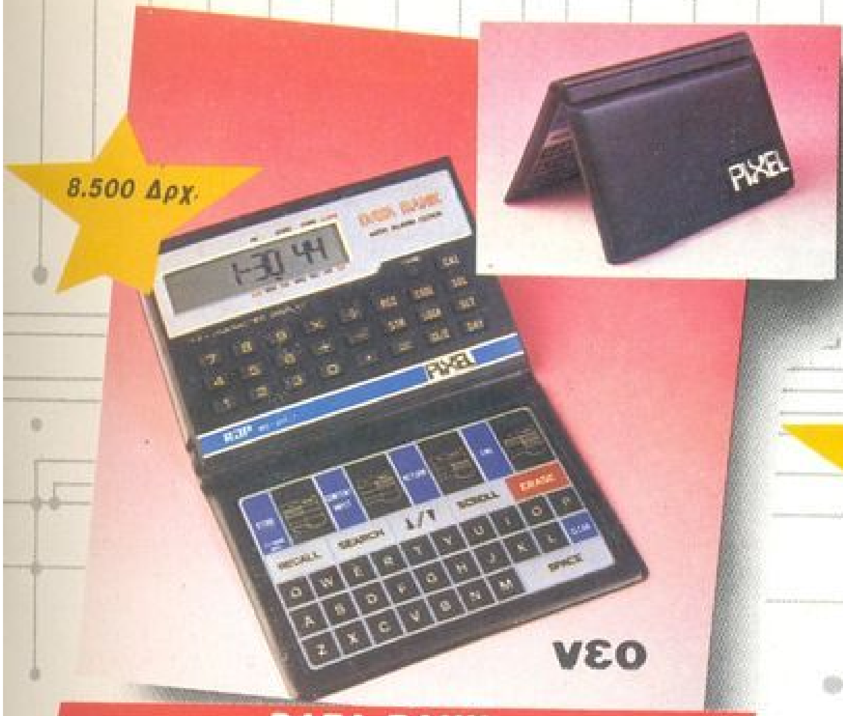


PIXEL SUPER COLLEGE

Η καινούργια νότα στο σπορ ντύσιμο! Μια χαρούμενη, φανταστική εμφάνιση, που με το απίθανο παιχνίδι των χρωμάτων σας κάνει να ξεχωρίζετε κάθε στιγμή.

Διαλέξτε τώρα το φωτεινό πράσινο, το ζεστό κίτρινο ή το αγαπημένο σας γκρι, παρέα με το μπλε.

Το μπλε θα το βρείτε σε συνδυασμό με το χαρούμενο κίτρινο. Αν η επιλογή είναι πολύ δύσκολη, τότε προτιμήστε... ένα από κάθε χρώμα!



DATA BANK

Ο προσωπικός σας γραμματέας, τώρα... μέσα στην τσέπη σας! Τι θα λέγατε για μια data bank; Διευθυνσιογράφος, ρολόι με ξυπνητήρι, πληκτρολόγιο κανονικού τύπου και αφής, μεγάλο ευδιάκριτο display και... πολλές ακόμα εκπλήξεις! Ήρθε η ώρα να δώσετε στο σημειωματάριό σας τον αέρα του 2000!



AM CARD RADIO

Για τους φανατικούς οπαδούς της μπάντας των μεσαίων, το PIXEL έχει να προτείνει το PIXEL AM CARD, ένα από τα πιο συμπαθητικά ραδιοφωνάκια που κυκλοφορούν.

Έχει μέγεθος όσο και η παλάμη σας, έχει στέρεο ακουστικό, δεν χρειάζεται κεραία (!) και κλείνει αυτόματα μόλις βγάζετε τα ακουστικά. Τρέλα, έτσι;



PIXEL FLIP WATCH

Απ' τη μια μεριά ηλεκτρονικό ρολόι, ημερολόγιο και χρονόμετρο. Απ' την άλλη calculator με touch-on πληκτρολόγιο...

...και ΟΛΑ αυτά σε μέγεθος ρολογιού. Φορέστε το στο χέρι σας και χαρείτε την άνεση που προσφέρει το πανέξυπνο σύστημα flip-side. Έχετε το calculator και κάνετε υπολογισμούς, αλλά θέλετε να δείτε την ώρα; Με μια απλή κίνηση το επάνω μέρος της συσκευής γυρίζει και φέρνει στην επιφάνεια το ρολόι. Δεν είναι θαύμα;



ΟΜΠΡΕΛΑ JOCKEY

Τι κοινό έχει η 15η Ιουλίου με τον καυτερό ήλιο και η 15η Δεκεμβρίου με τις καταρρακτώδεις βροχές;

Την ομπρέλα jockey φυσικά.

Είτε βρίσκεστε κάτω απ' τον καυτό ήλιο του Saint Tropez, είτε στο μέσο μιας καταιγίδας, η ομπρέλα jockey σας προστατεύει το ίδιο.

Με το μοντέρνο, έξυπνο και... πρωτότυπο σχέδιό της, προσφέρει πλήρη προστασία σε σας και... στο computer σας. Θα τη βρείτε σε δύο νεανικά χρώματα: κόκκινο και κίτρινο.

Διαλέξτε τώρα ό,τι επιθυμείτε από τη φανταστική συλλογή δώρων υψηλής τεχνολογίας της Pixel High-Tech Boutique!



Οπου και αν μένετε, η Pixel High-Tech Boutique είναι πάντα κοντά σας. Σε κάθε τεύχος του Pixel θα βρίσκετε το ειδικό ένθετο της High-Tech Boutique με τις περιγραφές των προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.

Διαλέξτε ό,τι επιθυμείτε και συμπληρώστε το κουπόνι παραγγελίας.

PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα Χ το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο)

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΟΜΠΡΕΛΑ JOCKEY		5.200 Δρχ.	
POCKET MEMO		3.900 Δρχ.	
AM CARD RADIO		5.000 Δρχ.	
DATA BANK		8.500 Δρχ.	
MEMO TIME		15.500 Δρχ.	
PIXEL FLIP WATCH		5.700 Δρχ.	
PIXEL COLLEGE ΧΡΩΜΑ: ΑΣΠΡΟ ☐ ΜΑΥΡΟ ☐ ΓΚΡΙ ☐ ΜΕΓΕΘΟΣ: L ☐ M ☐ L ☐ M ☐ L ☐ M ☐		1.900 Δρχ.	
PIXEL SUPER COLLEGE ΧΡΩΜΑ: ΚΙΤΡΙΝΟ ☐ ΠΡΑΣΙΝΟ ☐ ΜΠΛΕ ☐ ΓΚΡΙ ☐ ΜΕΓΕΘΟΣ: L ☐ M ☐ L ☐ M ☐ L ☐ M ☐ L ☐ M ☐		3.500 Δρχ.	
		ΣΥΝΟΛΟ	______ Δρχ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ ΠΟΛΗ __________ ΤΗΛ: __________

Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικείμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω ***εντός δέκα ημερών*** *το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών. ΥΠΟΓΡΑΦΗ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

* Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση: **COMPUPRESS, (PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE), Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42**

```
1150 PRINT"■OI PINAKES SIGA SIGA DYSKOLEYOUN
1152 PRINT"ME LIGH PROSPATHEIA OMOS THA MPORESETE
1154 PRINT"NA TOYS PERASETE
1156 PRINT"■■KALH TYXH
1158 GETSK$:IFSK$=""THEN1158
1160 PRINT"■■SE POION PINAKA (1-9) THELETE NA
1170 INPUT"KSEKINISETE ";P
1172 IFP=0ORP>9THEN1160
1174 PP=P-1:P=P-1:IFPP>9THENP=PP-9:GOTO1176
1200 SK=22528:Y2=2:AA=1:G=1
1220 DIMQ1(27),Q2(27),Q3(27)
1390 U=5:LA=1:HI=PEEK(30000)*100+PEEK(30001):IFHI>30000THENPOKE30000,0:GOTO1390
1400 DATA100,55,2, 150,115,5, 400,60,6, 500,100,9, 400,38,10, 400,80,11
1405 DATA700,90,13, 800,130,15
1410 DATA1200,50,14
1420 FORI=1TO9
1430 READQ1(I),Q2(I),Q3(I)
1440 NEXT
1450 FORI=10TO18
1460 Q1(I)=Q1(I-9)*2
1470 Q2(I)=Q2(I-9)-10
1480 Q3(I)=Q3(I-9)
1490 NEXT
1500 FORI=19TO27
1510 Q1(I)=Q1(I-9)*2
1520 Q2(I)=Q2(I-9)-10
1530 Q3(I)=Q3(I-9)
1540 NEXT
1575 DATA734,705,386,216,363,47
1576 DATA854,739,332,105,602,298
1580 FORI=1TO6:READO1(I):NEXT:FORI=1TO6:READO2(I):NEXT
1585 GOSUB63000
1590 GOTO3130
1600 IFPP>18THENS=S+2:W=W-3:SC=SC+.2:GOTO1605
1601 IFPP>9THENS=S+1:W=W-2:SC=SC+.1:GOTO1605
1605 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"U"■";
1610 A=INT(RND(1)*6+1)
1620 T=TI
1640 XX(1)=1797
1650 XX(2)=1410
1660 A=1
1670 X2=1
1680 X1=0
1690 X3=1594
1700 X5=1
1710 X4=0
1720 :
1980 ONSGOTO1981,1982,1983,1984,1985
1981 SYS49409:GOTO1990
1982 SYS49406:GOTO1990
1983 SYS49403:GOTO1990
1984 SYS49400:GOTO1990
1985 SYS49413:GOTO1990
1990 IFPEEK(V)<40THENIFPEEK(V+1)<66THEN2870
2020 C=C+1
2030 IFC/W<>INT(C/W)THEN2050
2040 A=A+AA:IFA>7ORA<1THENAA=-AA:GOTO2040
2050 REM TEST KOLLISION
```





```
2055 IFPEEK(V+31)THENPOKEV+31,0:GOTO2100
2060 REM SXEDIASMOS AEROSTATOY
2070 POKE2040,199+A
2080 IFP<7THEN1980
2090 REM SCROLLING
2092 SC=SC+SZ:IFSC>15ORSC<8THENSZ=-SZ:GOTO2092
2094 POKE53270,SC
2096 GOTO1980
2100 REM KOLLISION
2110 KO=KO+1:IFKO=1THEN2060
2120 FORTS=15TO0STEP-1:POKETX+24,TS:POKETX+5,15:POKETX+6,0:POKETX+1,40
2121 POKEV+21,(NOT(PEEK(V+21)))+2
2122 POKETX,200:POKETX+4,129:NEXT:POKETX+4,0:POKETX+5,0
2140 FORI=1TO100:POKEV+23,1:POKEV+23,0:NEXT
2210 :
2220 U=U-1:POKEV,0:POKEV+1,0:LA=1
2230 IFU>0THEN2240
2235 PRINT"■■■XASATE 5 AEROSTATA !":PRINT"■■■"P9" ■BATHMOLOGIA "
2236 IFP9<=HITHEN2239
2237 PRINT"■■■NEO   HIGHSCORE !!!"
2238 POKE30000,INT(P9/100):POKE30001,P9-PEEK(30000)*100
2239 POKE198,0:END
2240 PRINT"■■■■■■■"U"■";
2250 P=P-1
2260 PP=PP-1
2270 GOTO3090
2280 PRINT"■■"TAB(33)"■"P9"■■■■■■■■"
2285 PRINTTAB(33)"■"HI
2290 RETURN
2300 POKEV,0:POKEV+1,0
2303 POKE53270,15
2305 PRINT"■■■L E V E L ■"PP
2310 IO=1
2320 PRINT"■■■BATHMOLOGHSH              :■"
2330 PRINT"■■"Q1(PP)" BATHMOYS SE "Q2(PP)" SEC
2340 PRINTQ3(PP)"BATHMOI AFAIROYNTAI/PROSTEITHENTE
2345 PRINT"GIA KATHE DEYTEROLEPTO"
2350 IFLA=1THENGOSUB50:LA=0
2370 RETURN
2380 PRINTF$
2390 PRINT"■*              *     *         ******"
2400 PRINT"*                                *****"
2410 PRINT"*                  **     *          *"
2420 PRINT"****              ***     *          *"
2430 PRINT"*          *   ************          *"
2440 PRINT"*          *                         *"
2450 PRINT"*         *************           ****"
2460 PRINT"***           ********            ****"
2470 PRINT"*              **                   **"
2480 PRINT"*              **       *            *"
2490 PRINT"*             ***     ****           *"
2500 PRINT"**          ******    ******        **"
2510 PRINT"***       **    **   ******        ***"
2520 PRINT"*                    ******        ***"
2530 PRINT"*                     ******        **"
2540 PRINT"*             *      *******         *"
2550 PRINT"**       **************     *        *"
2560 PRINT"*******                ***
```





```
                                   *                    *"
2570 PRINT"*                                            *"
2580 PRINT"*                                  **        **"
2590 PRINT"*                   *                       ***":PRINTG$
2600 PRINT"*                  ***        *****        ***":PRINTG$
2610 IFP<3THEN2620
2615 FORI=1TOP-3
2616 POKE1024+O1(I),42:POKE55296+O1(I),5:GOSUB2865:NEXT
2620 GOSUB2280
2630 RETURN
2640 PRINTF$                        ****        *****"
2650 PRINT"■*                      **          ****"
2660 PRINT"*                                    ***"
2670 PRINT"*                              **     **"
2680 PRINT"***************                *     ***"
2690 PRINT"*******            *                ****"
2700 PRINT"******              ******        *****"
2710 PRINT"****                      *      *******"
2720 PRINT"***            ***              ********"
2730 PRINT"*             ******          **********"
2740 PRINT"*         **         **             ****"
2750 PRINT"*       **          ******           ***"
2760 PRINT"*     **           ***               ***"
2770 PRINT"*                    *          **    **"
2780 PRINT"*              *              *****   **"
2790 PRINT"**            **             *******   *"
2800 PRINT"**********                   *******   *"
2810 PRINT"*****        *******     **            *"
2820 PRINT"*               *     ***             **"
2830 PRINT"*                                    ***"
2840 PRINT"*              *                    ****":PRINTG$
2850 PRINT"*             ***    *       *
2851 IFP<4THEN2860
2855 FORI=1TOP-2
2856 POKE1024+O2(I),42:POKE55296+O2(I),5:GOSUB2865:NEXT
2860 GOTO2620
2865 FORTS=15TO0STEP-1:POKETX+24,TS:POKETX+5,15:POKETX+6,0:POKETX+1,40
2866 POKETX,200:POKETX+4,33:NEXT:POKETX+4,0:POKETX+5,0:RETURN
2870 T1=TI
2880 GOSUB70
2890 FORI=1TO16:POKEV+37,I:FORJ=1TO200:NEXT:NEXT
2980 GOSUB2300
2990 PRINT"■■■XREIASTHKATE ";
3000 T9=INT((T1-T)/60)
3010 PRINTT9" SEC POY"
3020 PRINT"■■■ISOYNTAI ME "Q1(PP)"BATHMOYS";
3030 IFT9>Q2(PP)THENT5=((Q2(PP)-T9)*Q3(PP)):GOTO3060
3040 PRINT"+";
3050 T5=(Q2(PP)-T9)*Q3(PP)
3060 PRINTT5"=";T5+Q1(PP)" BATHMOYS"
3070 P9=P9+T5+Q1(PP)
3080 PRINT"■■BATHMOLOGIA   "P9
3090 PRINT:PRINT"■    ■■■■■■■■■■■PATA TO FIRE"
3100 WAIT145,16,16:LA=1
3130 PP=PP+1
3140 P=P+1
3150 PRINT"■";
3160 IFP/10<>INT(P/10)THEN3170
3162 P=1
```







```
3164 PRINT"■■■■APOSTOLH PETYXE   !!!
3165 PRINT"■ ARXIZETE APO TON PINAKA 1  OMOS
3166 PRINT" TORA EINAI PIO DYSKOLO
3169 FORI=1TO3000:NEXT
3170 GOSUB2300
3180 T=0:X=40:Y=200:POKEV,X:POKEV+1,Y:KO=0
```

```
3185 ONPPGOTO3200,3220,3240,3260,3280,3300,3320,3340,3360
3186 ONPP-9GOTO3200,3220,3240,3260,3280,3300,3320,3340,3360
3187 ONPP-18GOTO3200,3220,3240,3260,3280,3300,3320,3340,3360
3200 W=8:S=1:GOSUB2380
3210 GOTO1600
3220 W=9:S=1:GOSUB2640
3230 GOTO1600
3240 W=5:S=1:SZ=1:GOSUB2380
3250 GOTO1600
3260 W=5:S=1:GOSUB2640
3270 GOTO1600
3280 W=8:S=2:GOSUB2380
3290 GOTO1600
3300 W=7:S=2:GOSUB2640
3310 GOTO1600
3320 W=8:S=1:SC=8:SZ=.2:GOSUB2380
3330 GOTO1600
3340 W=9:S=1:SC=8:SZ=.3:GOSUB2640
3350 GOTO1600
3360 W=5:S=2:SC=8:SZ=.4:GOSUB2380
3370 GOTO1600
```



```
63000 :
63010 POKEV+21,1:POKEV+39,6
63020 POKEV+32,5:POKEV+33,6:PRINT"■"
63030 POKEV+28,1:POKEV+37,0:POKEV+22,0
63200 FORI=1TO101: READA:POKE49151+I,A:NEXT
63210 FORI=1TO19:READA:POKE49399+I,A:NEXT
63220 RETURN
63300 DATA173,1,220,74,176,3,206,1,208,74,176,3,238,1,208,74,176,38,173
63310 DATA0,208,208,15,173,16,208,41,1,240,12,173,16,208,41,254,141,16
63320 DATA208,206,0,208,96,173,16,208,9,1,162,63,141,16,208,142,0,208,96
63330 DATA74,176,32,238,0,208,240,28,173,16,208,41,1,240,20,169,64,205
63340 DATA0,208,208,13,173,16,208,41,254,162,0,141,16,208,142,0,208,96
63350 DATA173,16,208,9,1,141,16,208,96
63360 DATA32,0,192,32,0,192,32,0,192,32,0,192,96,32,0,192,76,5,193
READY.
```



ΤΕΛΟΣ

παιχνιδι

COMMODORE

NAYMAXIA



Οι όροι του παιχνιδιού είναι γνωστοί σε όλους.

Το κομπιούτερ σε ρωτάει: What is your coordinates? Ποιές είναι οι θέσεις που θέλεις να στοχεύσεις;

Πρέπει να του απαντήσεις κατά τον εξής τρόπο Αριθμός, Αριθμός. Π.χ. 7,1.

Μανώλης Διακομανώλης Πειραιάς
Τηλ. 4518978

```
1 DIM A$(8,8),B$(8,8),M(32),N(32):U=1:T=
2:TH=3:F=4:V=5:S=6:SV=7:E=8:N=9:X=10
2 I=RND(-TI):PRINT"♥            *** N A Y M
 A X I A ***"
5 PRINT" BY MANOLI DIACOMANOLI FOR THE"
6 PRINT" (PIXEL) "
7 PRINT
8 INPUT "▓▓▓DO YOU WANT INSTRUCTIONS";W$

10 IF LEFT$(W$,U)="N" THEN 260
11 PRINTTAB(14)"THE OBJECT OF THE GAME"
20 PRINT"IS TO FIND MY FLEET HIDDEN UNDE
R THE ●'S"
30 PRINT"IN LESS THAN 32 SHOTS. YOU MUST
"
40 PRINT"GIVE ME THE COORDINATES OF YOUR
 SHOT.    "
41 FOR I=U TO 4750:NEXTI
44 PRINT"▓▓I WILL ASK FOR A SET OF COORD
INATES "
50 PRINTTAB(14)"EX.   "
60 PRINTTAB(14)"‾‾‾‾"
70 PRINT "WHAT ARE YOUR COORDINATES? 6,4
"
80 PRINT" 6 , 4 TELLS ME TO GO DOWN TO T
HE #6 AND ACROSS TO THE #4."
81 PRINT"THEN I WILL PRINT OUT WHETHER O
R NOT YOU HIT MY FLEET."
90 PRINTTAB(14)"UNDERNEATH THE ● YOU WIL
L FIND "
100 PRINT" AN O,B,C,D OR S."
110 PRINT"  O'S STAND FOR A MISS"
150 PRINT"  B'S ARE A BATTLESHIP."
160 PRINT"  C'S ARE A CRUISER. "
170 PRINT"  D'S ARE A DESTROYER."
180 PRINT"  S'S ARE A SUBMARINE."
190 A$(V,U)="B":A$(F,T)="B":A$(TH,TH)="B
"
200 PRINT"HORIZONTALLY,VERTICALLY OR DIA
GONALLY."
220 PRINTTAB(10)"THERE ARE 5 B'S."
230 PRINTTAB(10)"THERE ARE 4 C'S."
240 PRINTTAB(10)"THERE ARE 3 D'S."
250 PRINTTAB(10)"THERE ARE 2 S'S."
255 FOR I=U TO 9000:NEXT
260 PRINT"              *** GOOD LUCK ***"

280 FORI=UTOE:FORJ=UTOE:A$(I,J)="O":B$(I
,J)="▓●▓":NEXT:PRINT:NEXT
340 I=INT(RND(U)*N)+U:ONIGOTO440,570,680
,790,910,1000,1120,1210,1290
```

```
440 A$(U,U)='B':A$(U,T)='B':A$(U,TH)='B'
:A$(U,F)='B':A$(U,V)='B'
470 FORI=TTOV:A$(I,E)='C':NEXT:FORI=TTOF
:A$(S,I)='D':NEXT
530 FOR I=TH TO F
540 A$(F,I)='S'
550 NEXT
560 GOTO 1490
570 FOR I=U TO V
580 A$(I,U)='B'
590 NEXT
600 FOR I=T TO V
610 A$(I,SV)='C'
620 NEXT
630 FOR I=TH TO V
640 A$(SV,I)='D'
650 NEXT
660 A$(TH,V)='S':A$(F,F)='S'
670 GOTO 1490
680 FOR I=F TO E
690 A$(I,U)='B'
700 NEXT
710 FOR I=U TO F
720 A$(I,F)='C'
730 NEXT
740 A$(V,TH)='D':A$(S,F)='D':A$(SV,V)='D
'
750 FOR I=SV TO E
760 A$(T,I)='S'
770 NEXT
780 GOTO 1490
790 A$(SV,U)='B':A$(S,T)='B':A$(V,TH)='B
'
800 A$(F,F)='B':A$(TH,V)='B'
810 FOR I=V TO E
820 A$(SV,I)='C'
830 NEXT
840 FOR I=F TO S
850 A$(I,SV)='D'
860 NEXT
870 FOR I=TH TO F
880 A$(U,I)='S'
890 NEXT
900 GOTO 1490
910 FOR I=F TO E
910 FOR I=F TO E
920 A$(I,E)='B'
930 NEXT
940 FOR I=TH TO S
950 A$(SV,I)='C'
960 NEXT
970 A$(TH,SV)='D':A$(F,S)='D':A$(V,V)='D
'
980 A$(T,U)='S':A$(TH,T)='S'
990 GOTO1490
1000 FOR I=T TO S
1010 A$(S,I)='B'
1020 NEXT
1030 A$(T,SV)='C':A$(TH,S)='C'
1040 A$(F,V)='C':A$(V,F)='C'
1050 FOR I=T TO F
1060 A$(I,T)='D'
1070 NEXT
1080 FOR I=F TO V
1090 A$(I,SV)='S'
1100 NEXT
1110 GOTO 1490
1120 FOR I=TH TO SV
1130 A$(SV,I)='B'
1140 NEXT B5
1150 A$(T,U)='C':A$(TH,T)='C'
1160 A$(F,TH)='C':A$(V,F)='C'
1170 A$(F,S)='D':A$(V,S)='D'
1180 A$(S,S)='D'
1190 A$(F,E)='S':A$(V,E)='S'
1200 GOTO 1490
1210 FOR I=T TO S
1220 A$(I,T)='B'
1230 NEXT
1240 A$(TH,F)='C':A$(F,V)='C'
1250 A$(V,S)='C':A$(S,SV)='C'
1260 A$(V,V)='D':A$(S,F)='D':A$(SV,TH)='
D'
1270 A$(U,E)='S':A$(T,SV)='S'
1280 GOTO 1490
1290 A$(V,U)='B':A$(F,T)='B':A$(TH,TH)='
B'
1300 A$(T,F)='B':A$(U,V)='B'
1310 FOR I= F TO SV
1320 A$(I,SV)='C'
1330 NEXT
1340 A$(V,F)='D':A$(S,V)='D':A$(SV,S)='D
'
1350 A$(SV,U)='S':A$(E,U)='S'
1360 GOTO 1490
1490 Z8=32
1502 PRINT"□"
1507 PRINT"   1  2  3  4  5  6  7  8"
1508 PRINT"  ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1510 FOR I=U TO E
1515 PRINT I;
1520 FOR J=U TO E
1530 PRINT B$(I,J);
1540 NEXT
1545 PRINT:PRINT"  ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒"
1550 NEXT
1560 FOR I=U TO 32
1562 FOR J=U TO 500
1563 NEXT J
1564 Z8=Z8-1
1565 PRINT
1570 INPUT"WHAT ARE YOUR COORDINATES";M,
L:PRINT"□"
1570 INPUT"WHAT ARE YOUR COORDINATES";M,
L:PRINT"□"
1575 IFB$(M,L)<>'▒●▒'THENPRINT"YOU ALREA
DY SHOT THERE ,FOOL!":GOSUB2180:GOTO166
1576 IFA$(M,L)<>'O'THENGOSUB2301:REM BOO
M
1580 GOSUB 2180
1600 IF A$(M,L)='B' THEN 1680
1610 IF A$(M,L)='C' THEN 1770
1620 IF A$(M,L)='D' THEN 1900
1630 IF A$(M,L)='S' THEN 2000
1650 PRINT"YOU HAVE MISSED MY FLEET!"

1660 PRINT"YOU HAVE";Z8;"SHOTS LEFT."
1670 GOTO 2080
1675 IF W>13 THEN2150
1680 Z7=Z7+U
1685 IF Z7>=V THEN 1740
1690 PRINT"YOU HAVE HIT";Z7"/5 OF"
1700 PRINT"MY BATTLESHIP.   YOU HAVE ONLY
"

1720 PRINTZ8;"SHOTS LEFT."
1730 GOTO 1760
1740 PRINT"YOU'VE SUNK MY BATTLESHIP."
```

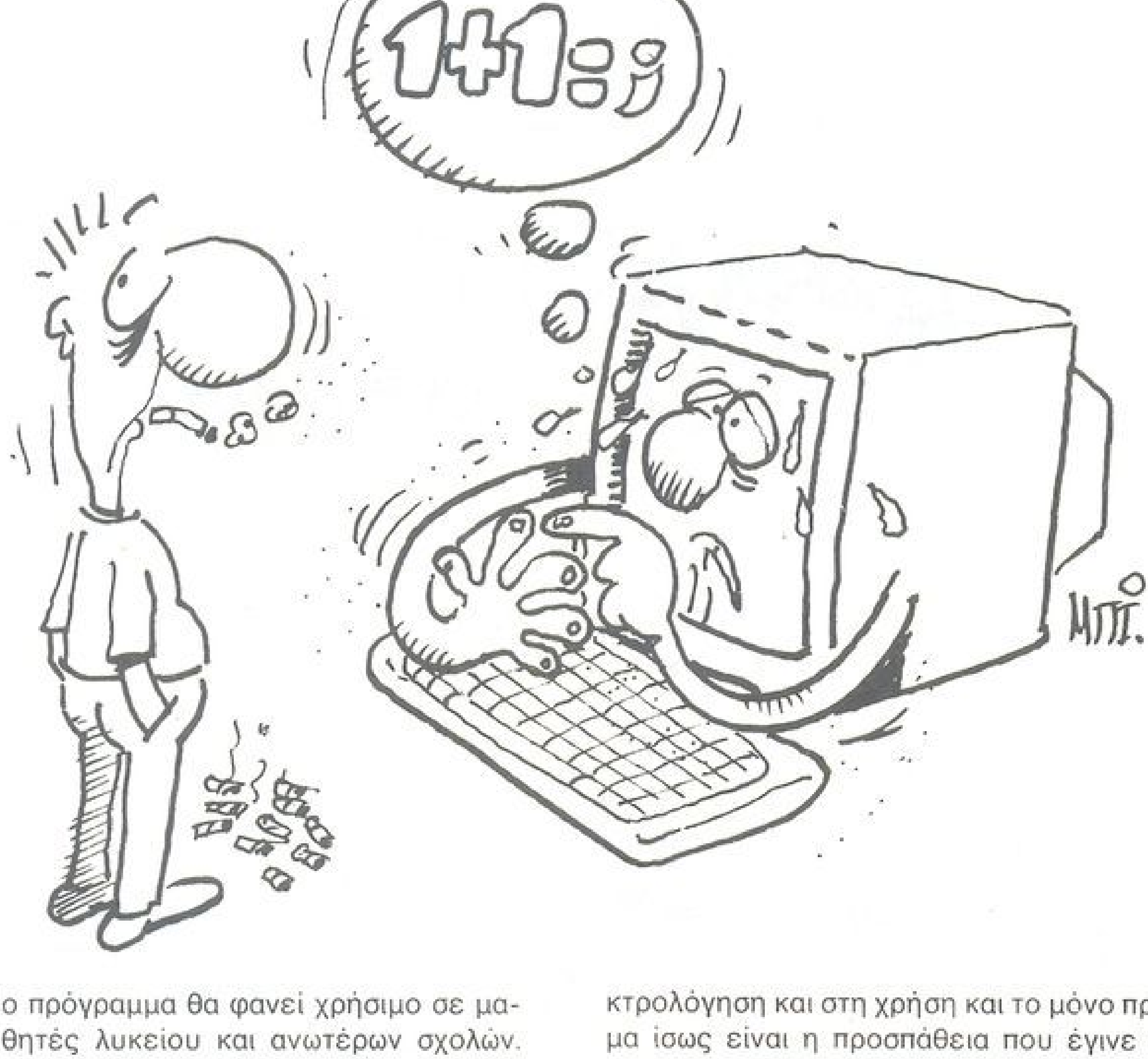
```
1750 PRINT"YOU ONLY HAVE"Z8;"SHOTS LEFT.
"
1760 GOTO 2080
1770 Z6=Z6+U
1775 IF W>13 THEN2150
1780 IF Z6=T THEN 1840
1790 IF Z6>=F THEN 1870
1800 PRINT"YOU HAVE HIT"Z6;"/4 OF MY"
1810 PRINT"CRUISER.YOU HAVE ONLY";Z8"SHO
TS LEFT."
1830 GOTO 2080
1840 PRINT"YOU HAVE HIT 1/2 OF MY CRUISE
R.YOU"
1850 PRINT"HAVE ONLY"Z8;"SHOTS LEFT."
1860 GOTO 2080
1870 PRINT"YOU'VE SUNK MY CRUISER.YOU HA
VE ONLY"
1880 PRINTZ8;"SHOTS LEFT."
1880 PRINTZ8;"SHOTS LEFT."
1890 GOTO 2080
1900 Z5=Z5+U
1905 IFW>13THEN2150
1910 IF Z5>=TH THEN1970
1920 PRINT"YOU HAVE HIT"Z5;"/3 OF MY "
1930 PRINT"DESTROYER.  YOU HAVE";Z8;" SH
OTS LEFT."
1950 GOTO 2080
1970 PRINT"YOU'VE SUNK MY DESTROYER.YOU
HAVE ONLY"Z8;"SHOTS LEFT."
1990 GOTO 2080
2000 Z4=Z4+U
2010 IF Z4>=T THEN 2050
2020 PRINT" YOU HAVE HIT 1/2 OF MY"
2025 PRINT"SUBMARINE.  YOU HAVE";Z8;"SHO
TS LEFT."
2030 GOTO 2080
2050 PRINT"YOU'VE SUNK MY SUBMARINE."
2060 IFW>13 THEN2150
2070 PRINT"YOU HAVE";Z8"SHOTS LEFT."
2080 NEXT
2090 PRINT"SORRY,YOU DID NOT BEAT MY FLE
ET.  BETTER LUCK NEXT TIME!"
2110 INPUT"DO YOU WANT TO PLAY AGAIN";B
$
2120 IFLEFT$(B$,U)="Y"THENW=0:GOTO2140
2130 PRINT"PLAY YOU AGAIN SOME TIME."
2135 GOTO 2370
2140 GOTO 260
2150 PRINT"YOU WIN!! IT TOOK YOU";I
2160 PRINT"SHOTS TO BEAT ME ."
2165 PRINT"     ***** G O O D    G A M E
*****"
2170 GOTO 2110
2180 B$(M,L)="▒"+A$(M,L)+"▒"
2185 PRINT"▒   1  2  3  4  5  6  7  8 "
2186 PRINT"   ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2190 FOR J=U TO E
2191 PRINT J;
2200 FOR K=U TO E
2230 PRINTB$(J,K);
2250 NEXT
2260 PRINT:PRINT"    ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒"
2270 NEXT
2272 PRINT:PRINT
2290 RETURN
2300 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT:PRINT
2301 PRINT
2302 PRINT"     ▒
"
2303 PRINT"   ▒ ▒ ▒
▒"
2304 PRINT"   ▒ ▒ ▒
▒"
2305 PRINT"   ▒ ▒ ▒
▒▒▒"
2306 PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒ ▒▒"
2307 PRINT"▒▒ ▒ ▒ ▒ ▒▒▒              ▒
▒▒▒▒▒▒▒▒"
2308 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
2309 FOR J=U TO1000
2310 NEXT J
2320 FOR J=U TOX+SV
2324 FOR U1=1 TO 5
2325 NEXT U1
2330 PRINT TAB(11)"*";
2335 PRINT TAB(10)"▒"
2336 PRINT"▒";
2340 NEXT
2341 PRINT"▒"
2342 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2343 PRINT" ▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒▒▒   ▒▒▒▒▒▒▒
▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
2344 PRINT" ▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒▒▒   ▒▒▒▒▒▒▒
▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
2345 PRINT" ▒▒   ▒▒   ▒▒    ▒▒  ▒▒    ▒
▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
2346 PRINT" ▒▒   ▒▒   ▒▒    ▒▒  ▒▒    ▒
▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
2347 PRINT" ▒▒   ▒▒   ▒▒    ▒▒  ▒▒    ▒
▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒";
2348 PRINT" ▒▒▒▒▒▒    ▒▒    ▒▒  ▒▒    ▒
▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒";
2349 PRINT" ▒▒▒▒▒▒    ▒▒    ▒▒  ▒▒    ▒
▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒";
2350 PRINT" ▒▒   ▒▒   ▒▒    ▒▒  ▒▒    ▒
▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒";
2351 PRINT" ▒▒   ▒▒   ▒▒    ▒▒  ▒▒    ▒
▒ ▒▒    ▒▒";
2352 PRINT" ▒▒   ▒▒   ▒▒    ▒▒  ▒▒    ▒
▒ ▒▒    ▒▒";
2353 PRINT" ▒▒   ▒▒   ▒▒    ▒▒  ▒▒    ▒
▒ ▒▒    ▒▒";
2354 PRINT" ▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒▒▒   ▒▒▒▒▒▒▒
▒ ▒▒    ▒▒";
2355 PRINT" ▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒▒▒   ▒▒▒▒▒▒▒
▒ ▒▒    ▒▒"
2357 FOR J=U TO 1250
2358 NEXT J
2359 PRINT"▒":W=W+U:RETURN
2370 END
```



εφαρμογη

COMMODORE

SUPER CALCULATOR



Το πρόγραμμα θα φανεί χρήσιμο σε μαθητές λυκείου και ανωτέρων σχολών. Εισάγοντας δύο αριθμούς, ο υπολογιστής εκτελεί τις τέσσερις πράξεις, μετά παρουσιάζει τις οκτώ χρήσιμες ταυτότητες και εισάγοντας ορισμένα απλά στοιχεία υπολογίζει τα εμβαδά και τους όγκους διαφόρων στερεών. Τέλος, είναι διαθέσιμο ένα απλό παιχνίδι με αριθμούς. Το πρόγραμμα είναι εύκολο στην πληκτρολόγηση και στη χρήση και το μόνο πρόβλημα ίσως είναι η προσπάθεια που έγινε για να αποδοθούν καλύτερα με αγγλικούς χαρακτήρες ελληνικά γράμματα.

Φιλικά

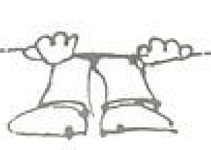
ΓΙΑΝΝΗΣ ΜΑΝΤΟΥΔΗΣ
Βοσπόρου 56, Νέα Σμύρνη
Τ.Κ. 171 24



```
5 PRINT CHR$(147)
7 FORWW=1 TO 100:NEXT WW
10 REM******SUPER CALCULATOR******
20 REM***INFORMATIONS IN COPY BOOK***
30 REM********************************
35 POKE53281,0:POKE53280,0
40 FOR AA=1024 TO 1063:POKEAA,42
45 NEXTAA
50 PRINTTAB(90)"SUPER CALCULATOR"
55 PRINTTAB(130)"BY JOHN MANTOUDIS"
60 FOR AB=1024TO1224 STEP40:POKEAB,42
62 NEXT AB
65 FOR AC=1063 TO 1263STEP40:POKEAC,42
66 NEXT AC
67 FOR AD=1224 TO 1263:POKEAD,42
68 NEXT AD
70 PRINTSPC(10)"(RVS)PIESE ENA PLIKTRO(OFF)";A$
80 GET A$:IF A$="" THEN 80
90 PRINT CHR$(147)
100 PRINT TAB(10)"1.ARITHMITIKES PRAXEIS"
110 PRINT TAB(10)"2.BASIKES TAYTOTHTES"
120 PRINT TAB(10)"3.EMBADON KYKLOU"
130 PRINT TAB(10)"4.EMBADON TRIGONOU"
140 PRINT TAB(10)"5.EMBADON TETRAGONOU"
150 PRINT TAB(10)"6.EMBADON TRAPEZIOU"
155 PRINT TAB(10)"7.EMBADON PARALHLOGRAMMOU"
160 PRINT TAB(10)"8.OGOS SFAIRAS"
170 PRINT TAB(10)"9.OGOS ISOPLEURHS TRIGONIKHS PYRAMIDAS"
180 PRINT TAB(10)"10.OGOS KONOU"
188 PRINT TAB(10)"11.BRES TON ARITHMO"
190 INPUT"DIALEXE KAI PIESE PLIKTRO";B
200 ON B GOSUB 210,330,530,630,760,850,960,1060,1170,1290,1410
210 PRINT CHR$(147)
220 INPUT"DOSE ARITHMO A";C
230 INPUT"DOSE ARITHMO B";D
240 E=C+D:F=C-D:G=C*D:H=C/D
250 PRINT"TO ATHROISMA TOU";C;"KAI TOU";D;"EINAI";E
255 PRINT
260 PRINT"H DIAFORA TOU";C;"KAI TOU";D;"EINAI";F
265 PRINT
270 PRINT"TO GINOMENO TOU";C;"KAI TOU";D;"EINAI";G
275 PRINT
280 PRINT"TO PHLIKO TOU";C;"KAI TOU";D;"EINAI";H:
290 INPUT"EXODOS Y/N";I$
300 IF I$="Y" THEN 90
```



```
310 IF I$="N" THEN 210
320 IF I$<>"Y" OR I$<>"N" THEN 290
325 END
330 PRINT CHR$(147)
340 INPUT"DOSE TO PLIKTRO ''T''";J$
350 FOR K=1 TO 8
360 READ L$,M$
370 IF J$=L$ THEN 380
380 PRINT"TO ANAPTYGMA THS(RGHT)";L$;" EINAI ";M$
390 NEXT K:RESTORE
400 DATA  (A+B)↑2,A↑2+B↑2+2*A*B
410 DATA (A-B)↑2,A↑2+B↑2-2*A*B
420 DATA A↑2-B↑2,(A+B)*(A-B)
430 DATA (A+B)↑3,A↑3+3*A↑2*B+3*A*B↑2+B↑3
440 DATA (A-B)↑3,A↑3-3*A↑2*B+3*A*B↑2-B↑3
450 DATA (A+B+C)↑2,A↑2+B↑2+C↑2+2*A*B+2*A*C+2*B*C
460 DATA A↑3-B↑3,(A-B)*(A↑2+A*B+B↑2)
470 DATA A↑3+B↑3,(A+B)*(A↑2-A*B+B↑2)
480 PRINT
490 INPUT"EXODOS Y/N";N$
500 IF N$="Y" THEN 90
510 IF N$="N" THEN 330
520 IF N$<>"N" OR N$<>"Y" THEN 490
530 REM**********     ***********
540 PRINT CHR$(147)
550 PRINTTAB(5)"EMBADON KYKLOU"
560 INPUT"DOSE THN AKTINA";O
570 P=π*O↑2
580 PRINTTAB(5)"TO EMBADON TOU KYKLOU ME AKTINA ";O;" EINAI ";P
585 REM
590 PRINT:INPUT"EXODOS Y/N";Q$
600 IF Q$="Y" THEN 90
610 IF Q$="N" THEN 530
620 IF Q$<>"Y" OR Q$<>"N" THEN 590
630 REM*********************
640 PRINT CHR$(147)
650 INPUT"DOSE TO YWOS 'U' TOU TRIGONOU";S
660 INPUT"DOSE TO MHKOS THS BASIS";T
670 U=S*T*(1/2)
680 PRINT"TO EMBADON TOU TRIGONOU ME UWOS";S
690 PRINT"KAI BASH";T
700 PRINT"EINAI";U
710 PRINT:PRINT:INPUT"EXODOS Y/N";V$
720 IF ASC(V$)=89 THEN 90
730 IF ASC(V$)=78 THEN 640
```



```
740 IF ASC(V$)<>89 OR ASC(V$)<>78 THEN 710
750 REM************  *************
760 PRINT CHR$(147)
770 INPUT"DOSE A PLEURA";W
790 Y=W*W
800 PRINT"TO EMBADON TETRAGONOU ME PLEURA";W;"EINAI";Y
810 PRINT:PRINT:INPUT"EXODOS Y/N";Z$
820 IF ASC(Z$)=89 THEN 90
830 IF ASC(Z$)=78 THEN 760
840 IF ASC(Z$)<>89 OR ASC(Z$)<>78 THEN 810
845 REM##############################
850 PRINTCHR$(147)
860 INPUT"DOSE THN A BASH";AE
870 INPUT"DOSE THN B BASH";AF
880 INPUT"DOSE TO YWOS";S
890 Y=1/2*(AE+AF)*S
900 PRINT"TO EMBADON TRAPEZIOU ME 'A'BASH";AE
910 PRINT"ME 'B'BASH";AF
920 PRINT"KAI 'YWOS'";S
925 PRINT"EINAI";Y
930 PRINT:INPUT"EXODOS Y/N";AG$
940 IF ASC(AG$)=89 THEN 90
950 IF ASC(AG$)=78 THEN 850
955 IF ASC(AG$)<>89ORASC(AG$)<>78THEN930
960 REM@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
965 PRINTCHR$(147)
970 INPUT"DOSE TO YWOS";S
980 INPUT"DOSE TH BASH";T
985 Y=S*T
990 PRINT"TO EMBADON TOU PARALHLOGRAMOU ME BASH";T
1000 PRINT"KAI ME YWOS";S
1010 PRINT"EINAI";Y
1020 PRINT:INPUT"EXODOS Y/N";AH$
1030 IF ASC(AH$)=89 THEN 90
1040 IF ASC(AH$)=78 THEN 965
1050 IF ASC(AH$)<>89 OR ASC(AH$)<>78 THEN 1020
1060 REM** ** ** **  ** ** ** ** ** **
1070 PRINT CHR$(147)
1080 INPUT"DOSE THN AKTINA";O
1090 AI=4*π*O*O*O/3
1100 PRINT"O OGOS SFAIRAS ME AKTINA";O
1110 PRINT"EINAI";AI
1120 PRINT:INPUT"EXODOS Y/N";AJ$
1130 IFASC(AJ$)=89 THEN 90
1140 IFASC(AJ$)=78 THEN 1070
```



```
1150 IF ASC(AJ$)<>89OR ASC(AJ$)<>78 THEN 1120
1160 REM-----  -----  -----  -----
1170 PRINTCHR$(147)
1180 INPUT"DOSE TH BASH";T
1190 INPUT"DOSE TO YWOS";S
1200 AI=(T*S)/3
1210 PRINT"O OGOS THS PYRAMIDAS ME BASH";T
1220 PRINT"KAI YWOS";S
1230 PRINT"EINAI";AI
1240 INPUT"EXODOS Y/N";PO$
1250 IF ASC(PO$)=89 THEN 90
1260 IF ASC(PO$)=78 THEN 1170
1270 IFASC(PO$)<>78 ORASC(PO$)<>89 THEN  1240
1280 REM**********              **********
1290 PRINTCHR$(147)
1300 INPUT"DOSE THN AKTINA THS BASEOS";O
1310 INPUT"DOSE TO YWOS";S
1320 AI=(π*S)*(O↑2)/3:KK=π*O↑2
1330 PRINT"O OGOS TOU KONOU ME EMBADON BASEOS";KK
1340 PRINT"KAI YWOS";S
1350 PRINT"EINAI";AI
1360 PRINT:INPUT"EXODOS Y/N";FF$
1370 IF ASC(FF$)=89 THEN 90
1380 IF ASC(FF$)=78 THEN 1290
1390 IF ASC(FF$)<>78 OR ASC(FF$)<>89 THEN1360
1400 REM GAME**********
1410 PRINT CHR$(147):POKE53281,1:POKE53280,1
1420 PRINT"TO  PEDIO ARITHMON ARXIZEI APO TO '1'"
1430 PRINT"KAI TELEIONEI STO 50"
1440 PP=INT(50*RND(1))+1
1450 PRINT"EIMAI ETOIMOS":PRINT
1460 INPUT"TH MANDEBEIS";PW
1465 IF PW>=51 THEN 1460
1470 MR=MR+1
1480 IF PW<PP THEN 1540
1490 IF PW>PP THEN 1550
1500 IF PW=PP THEN 1560
1540 PRINT"PROSPATHISE WHLOTERA":GOTO 1460
1550 PRINT"PROSPATHISE XAMHLOTERA":GOTO 1460
1560 PRINT"BRAVO!!BPHKES TON ARITHMO MOU"
1570 INPUT"EXODOS Y/N";FM$
1575 IF ASC(FM$)=89 THEN 90
1580 IF ASC(FM$)=78 THEN 1410
1590 IF ASC(FM$)<>78 OR ASC(FM$)<>89 THEN 1570
1600 END
```



ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΙΔΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ



ASSEMBLY ΓΙΑ ΤΟΥΣ ELECTRON & BBC



GRAPHICS ΚΑΙ ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟΝ SPECTRUM



AMSTRAD: ΧΙΛΙΕΣ ΚΑΙ ΜΙΑ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ



ΓΛΩΣΣΑ ΜΗΧΑΝΗΣ ΣΤΟΝ SPECTRUM

Srully Blotnick

Το «χρυσό» βιβλίο των υπολογιστών

Επιτέλους ένα βιβλίο που κάνει τον «απρόσιτο» κόσμο των υπολογιστών κτήμα του καθένα!

COMPUPRESS / McGraw-Hill

ΤΟ «ΧΡΥΣΟ» ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



COMPU-DATA '87: ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ BUSINESS COMPUTERS



HITPACK 13

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44,
117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 9238.672-5, 9225.520,
FAX: 9216847
ΧΑΛΚΕΩΝ 29,
546 31 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ.: 282 663

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΒΙΒΛΙΩΝ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS
Συγγρού 44 – 117 42 ΑΘΗΝΑ
Παρακαλώ να μου στείλετε τα παρακάτω βιβλία για υπολογιστές:

Σας στέλνω ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο............... με την αξία τους

- ☐ – ASSEMBLY ΓΙΑ ΤΟΥΣ ELECTRON & BBC .... 1.600 Δρχ.
- ☐ – GRAPHICS ΓΙΑ ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟΝ SPECTRUM .... 1.300 Δρχ.
- ☐ – AMSTRAD: ΧΙΛΙΕΣ ΚΑΙ ΜΙΑ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ .... 1.800 Δρχ.
- ☐ – ΓΛΩΣΣΑ ΜΗΧΑΝΗΣ ΣΤΟΝ SPECTRUM .... 1.400 Δρχ.
- ☐ – COMPU-DATA '87 (οδηγός αγοράς business computers) .... 500 Drx.
- ☐ – Το «ΧΡΥΣΟ» ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ .... 1.300 Δρχ.
- ☐ – HITRACK 13 (2 βιβλία + δισκέτα) .... 6.000 Δρχ.

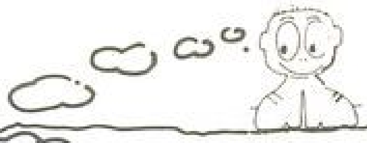
ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΣΟ ....

ΓΙΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΕ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΩΝ

ΕΠΩΝΥΜΟ: ____________ ΟΝΟΜΑ: ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ____________ ΠΟΛΗ: ____________ Τ.Κ.: ____________

ΤΗΛ.: ____________ ΗΜ/ΝΙΑ: ____________ ΥΠΟΓΡΑΦΗ ____________



εφαρμογη

ATARI ST



Το πρόγραμμα αυτό είναι για τον ATARI ST520 ή 1040. Είναι γραμμένο στην ST-BASIC και είναι ένα πρόγραμμα για ΠΡΟ-ΠΟ.

Το πρόγραμμα αυτό μας βοηθάει να αναπτύξουμε ένα σύστημα έως και 13 τριπλών μεταβλητών περικόπτοντας στήλες σύμφωνα με τους περιορισμούς που του δίνουμε για τα διάφορα σημεία (1,Χ,2). Τις διπλές ή τις τριπλές μεταβλητές τις ορίζουμε εμείς όταν μας ζητηθεί από το πρόγραμμα. Ακόμα υπάρχει η δυνατότητα να δοθεί το κόστος και οι στήλες του συστήματος χωρίς να τυπωθούν στην οθόνη αυτές για να κρίνουμε αν θέλουμε ή όχι να μειώσουμε το κόστος αλλάζοντας τους περιορισμούς. Τέλος αν θέλουμε να δούμε αν το σύστημα που παίξαμε έχει 12άρια, 13άρια και πόσα, δίνουμε τη νικήτρια στήλη αφού δώσουμε τα δεδομένα του συστήματος (στάνταρ, τριπλές, διπλές, περιορισμοί) και μας τυπώνονται οι επιτυχίες.

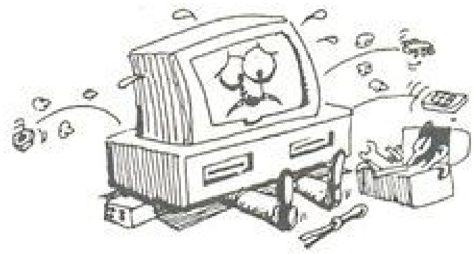
Το πρόγραμμα είναι ελεγμένο και εγώ έχω παίξει αρκετές φορές ΠΡΟ-ΠΟ με τη βοήθειά του. Μη σας ανησυχήσει το γεγονός ότι αργεί κάπως (λόγω ST BASIC) γιατί το πρόγραμμα είναι αρκετά μεγάλο. ΚΑΛΗ ΤΥΧΗ.

ΠΑΠΑΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΠΑΡΑΣΙΟΥ 35 Τ.Κ. 10440
ΤΗΛ. 8837452
ΑΘΗΝΑ

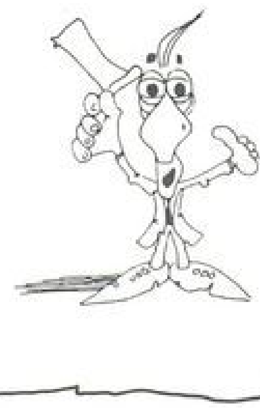
ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

10-670	ΔΙΑΛΟΓΗ ΚΑΙ ΤΥΠΩΜΑ ΤΩΝ ΣΤΑΝΤΑΡ, ΔΙΠΛΩΝ, ΤΡΙΠΛΩΝ ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ
680-2560	ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΩΝ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ [Α] ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΙΣ ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ
2570-3280	ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ (π.χ. 13άρια).
3290-4340	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΩΝ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ [Α] ΚΑΙ ΤΩΝ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΩΝ ΚΑΙ ΤΥΠΩΜΑ ΤΩΝ ΔΕΚΤΩΝ ΣΤΗΛΩΝ
4350-4600	ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΕΠΑΝΑΦΟΡΑΣ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ
4610-6220	ΡΟΥΤΙΝΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

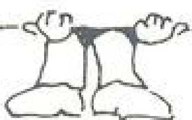
```
10   DIM Z$(117),ST$(117),S13$(117)
20   FULLW 2:CLEARW 2
30   title$="** PRO-PO **"
40   gosub 5180
50   GOTO 90
60   CLEARW 2:L14=0:L15=0:L16=0
70   FOR D15=1 TO 13:GOTOXY 6,1+D15:? "AGONAS";D15:NEXT D15
80   GOTO 140
90   FOR D15=1 TO 13:GOTOXY 6,1+D15:? "AGONAS";D15:NEXT D15
100  GOTOXY 13,2:? I4$:GOTOXY 13,3:? F4$:GOTOXY 13,4:? L4$:GOTOXY 13,5:? M4$
110  GOTOXY 13,6:? N4$:GOTOXY 13,7:? O4$:GOTOXY 13,8:? P4$:GOTOXY 13,9:? R4$
120  GOTOXY 13,10:? S4$:GOTOXY 13,11:? T4$:GOTOXY 13,12:? Y4$
130  GOTOXY 13,13:? J4$:GOTOXY 13,14:? H4$
140  GOSUB 5090
150  GOSUB 5300
160  X23=0:GOTOXY 18,3:? " [ 1X ]  -----> PATISE TO [A]"
170  GOTOXY 18,4:? " [ 12 ]  -----> PATISE TO [B]"
180  GOTOXY 18,5:? " [ X2 ]  -----> PATISE TO [C]"
190  GOTOXY 18,6:? " [ 1X2 ] -----> PATISE TO [D]"
200  GOTOXY 18,7:? " [ 1 ]   -----> PATHSE TO [E]"
210  GOTOXY 18,8:? " [ X ]   -----> PATHSE TO [F]"
220  GOTOXY 18,9:? " [ 2 ]   -----> PATHSE TO [G]"
230  GOSUB 4610
240  FOR X1=1 TO 13
250  GOTOXY 19,1:POKE INTIN, 4
260  POKE CONTRL,32
270  POKE CONTRL + 2, 0
280  POKE CONTRL + 6, 1
290  VDISYS(0)
300  ? "    GIA TON ";X1;" AGONA    "
310  GOTOXY 23,11:POKE INTIN,1
320  POKE CONTRL, 32
330  POKE CONTRL + 2, 0
340  POKE CONTRL + 6, 1
350  VDISYS(0)
360  GOSUB 5230
370  IF X1<2 THEN GOTO 380 ELSE 390
380  GOSUB 5370
390  INPUT Z$(X1):GOSUB 5230
400  GOTOXY 23,11:? "      "
410  IF X1=13 GOTO 430
420  GOTOXY 19,1:? "                              "
430  IF Z$(X1)="A" OR Z$(X1)="a" THEN GOTO 440 ELSE 460
440  GOTOXY 13,1+X1:? "1 X":GOSUB 5090
450  GOTO 670
460  IF Z$(X1)="B" OR Z$(X1)="b" THEN GOTO 470 ELSE 490
470  GOTOXY 13,1+X1:? "1 2":GOSUB 5090
480  GOTO 670
490  IF Z$(X1)="C" OR Z$(X1)="c" THEN GOTO 500 ELSE 520
500  GOTOXY 13,1+X1:? "X 2":GOSUB 5090
510  GOTO 670
520  IF Z$(X1)="D" OR Z$(X1)="d" THEN GOTO 530 ELSE 550
530  GOTOXY 13,1+X1:? "1 X 2":GOSUB 5090
540  GOTO 670
550  IF Z$(X1)="E" OR Z$(X1)="e" THEN GOTO 560 ELSE 580
560  GOTOXY 13,1+X1:? "1":GOSUB 5090
570  GOTO 670
580  IF Z$(X1)="F" OR Z$(X1)="f" THEN GOTO 590 ELSE 610
590  GOTOXY 13,1+X1:? "X":GOSUB 5090
600  GOTO 670
610  IF Z$(X1)="G" OR Z$(X1)="g" THEN GOTO 620 ELSE 640
```



```
620     GOTOXY 13,1+X1:? "2":GOSUB 5090
630     GOTO 670
640     GOTOXY 10,17:? " *** L A T H O S ***":FOR D12=1 TO 2500:NEXT D12
650     GOTOXY 10,17:? "                            "
660     GOTO 250
670     NEXT X1
680     GOTOXY 5,16:? "EINAI ENTAXY TA SHMEIA STOYS AGONES [?]"
690     GOTOXY 1,18
700     ?"# ** PROSOXI ** AN DEN EINAI KAPOIO SHMEIO ENTAXY TA XANADINEIS OLA #"
710     GOSUB 5300
720     GOTOXY 1,17
730     INPUT "AN OXI PATISE TO [X] KAI TO [RETURN] AN NAI MONO TO [RETURN]":X$
740     IF X$="X" OR X$="x" THEN GOTO 60 ELSE 750
750     IF Z$(1)="A" OR Z$(1)="a" THEN GOTO 760 ELSE 770
760     I1=1:I2=2:I3=1:I4$="1 X":GOTO 890
770     IF Z$(1)="B" OR Z$(1)="b" THEN GOTO 780 ELSE 790
780     I1=1:I2=3:I3=2:I4$="1 2":GOTO 890
790     IF Z$(1)="C" OR Z$(1)="c" THEN GOTO 800 ELSE 810
800     I1=2:I2=3:I3=1:I4$="X 2":GOTO 890
810     IF Z$(1)="D" OR Z$(1)="d" THEN GOTO 820 ELSE 830
820     I1=1:I2=3:I3=1:I4$="1 X 2":GOTO 890
830     IF Z$(1)="E" OR Z$(1)="e" THEN GOTO 840 ELSE 850
840     I1=1:I2=1:I3=1:I4$="1":GOTO 890
850     IF Z$(1)="F" OR Z$(1)="f" THEN GOTO 860 ELSE 870
860     I1=2:I2=2:I3=1:I4$="X":GOTO 890
870     IF Z$(1)="G" OR Z$(1)="g" GOTO 880
880     I1=3:I2=3:I3=1:I4$="2"
890     IF Z$(2)="A" OR Z$(2)="a" THEN GOTO 900 ELSE 910
900     F1=1:F2=2:F3=1:F4$="1 X":GOTO 1030
910     IF Z$(2)="B" OR Z$(2)="b" THEN GOTO 920 ELSE 930
920     F1=1:F2=3:F3=2:F4$="1 2":GOTO 1030
930     IF Z$(2)="C" OR Z$(2)="c" THEN GOTO 940 ELSE 950
940     F1=2:F2=3:F3=1:F4$="X 2":GOTO 1030
950     IF Z$(2)="D" OR Z$(2)="d" THEN GOTO 960 ELSE 970
960     F1=1:F2=3:F3=1:F4$="1 X 2":GOTO 1030
970     IF Z$(2)="E" OR Z$(2)="e" THEN GOTO 980 ELSE 990
980     F1=1:F2=1:F3=1:F4$="1":GOTO 1030
990     IF Z$(2)="F" OR Z$(2)="f" THEN GOTO 1000 ELSE 1010
1000    F1=2:F2=2:F3=1:F4$="X":GOTO 1030
1010    IF Z$(2)="G" OR Z$(2)="g" GOTO 1020
1020    F1=3:F2=3:F3=1:F4$="2"
1030    IF Z$(3)="A" OR Z$(3)="a" THEN GOTO 1040 ELSE 1050
1040    L1=1:L2=2:L3=1:L4$="1 X":GOTO 1170
1050    IF Z$(3)="B" OR Z$(3)="b" THEN GOTO 1060 ELSE 1070
1060    L1=1:L2=3:L3=2:L4$="1 2":GOTO 1170
1070    IF Z$(3)="C" OR Z$(3)="c" THEN GOTO 1080 ELSE 1090
1080    L1=2:L2=3:L3=1:L4$="X 2":GOTO 1170
1090    IF Z$(3)="D" OR Z$(3)="d" THEN GOTO 1100 ELSE 1110
1100    L1=1:L2=3:L3=1:L4$="1 X 2":GOTO 1170
1110    IF Z$(3)="E" OR Z$(3)="e" THEN GOTO 1120 ELSE 1130
1120    L1=1:L2=1:L3=1:L4$="1":GOTO 1170
1130    IF Z$(3)="F" OR Z$(3)="f" THEN GOTO 1140 ELSE 1150
1140    L1=2:L2=2:L3=1:L4$="X":GOTO 1170
1150    IF Z$(3)="G" OR Z$(3)="g" GOTO 1160
1160    L1=3:L2=3:L3=1:L4$="2"
1170    IF Z$(4)="A" OR Z$(4)="a" THEN GOTO 1180 ELSE 1190
1180    M1=1:M2=2:M3=1:M4$="1 X":GOTO 1310
1190    IF Z$(4)="B" OR Z$(4)="b" THEN GOTO 1200 ELSE 1210
1200    M1=1:M2=3:M3=2:M4$="1 2":GOTO 1310
1210    IF Z$(4)="C" OR Z$(4)="c" THEN GOTO 1220 ELSE 1230
1220    M1=2:M2=3:M3=1:M4$="X 2":GOTO 1310
```



```
1230  IF Z$(4)="D" OR Z$(4)="d" THEN GOTO 1240 ELSE 1250
1240  M1=1:M2=3:M3=1:M4$="1 X 2":GOTO 1310
1250  IF Z$(4)="E" OR Z$(4)="e" THEN GOTO 1260 ELSE 1270
1260  M1=1:M2=1:M3=1:M4$="1":GOTO 1310
1270  IF Z$(4)="F" OR Z$(4)="f" THEN GOTO 1280 ELSE 1290
1280  M1=2:M2=2:M3=1:M4$="X":GOTO 1310
1290  IF Z$(4)="G" OR Z$(4)="g" GOTO 1300
1300  M1=3:M2=3:M3=1:M4$="2"
1310  IF Z$(5)="A" OR Z$(5)="a" THEN GOTO 1320 ELSE 1330
1320  N1=1:N2=2:N3=1:N4$="1 X":GOTO 1450
1330  IF Z$(5)="B" OR Z$(5)="b" THEN GOTO 1340 ELSE 1350
1340  N1=1:N2=3:N3=2:N4$="1 2":GOTO 1450
1350  IF Z$(5)="C" OR Z$(5)="c" THEN GOTO 1360 ELSE 1370
1360  N1=2:N2=3:N3=1:N4$="X 2":GOTO 1450
1370  IF Z$(5)="D" OR Z$(5)="d" THEN GOTO 1380 ELSE 1390
1380  N1=1:N2=3:N3=1:N4$="1 X 2":GOTO 1450
1390  IF Z$(5)="E" OR Z$(5)="e" THEN GOTO 1400 ELSE 1410
1400  N1=1:N2=1:N3=1:N4$="1":GOTO 1450
1410  IF Z$(5)="F" OR Z$(5)="f" THEN GOTO 1420 ELSE 1430
1420  N1=2:N2=2:N3=1:N4$="X":GOTO 1450
1430  IF Z$(5)="G" OR Z$(5)="g" GOTO 1440
1440  N1=3:N2=3:N3=1:N4$="2"
1450  IF Z$(6)="A" OR Z$(6)="a" THEN GOTO 1460 ELSE 1470
1460  O1=1:O2=2:O3=1:O4$="1 X":GOTO 1590
1470  IF Z$(6)="B" OR Z$(6)="b" THEN GOTO 1480 ELSE 1490
1480  O1=1:O2=3:O3=2:O4$="1 2":GOTO 1590
1490  IF Z$(6)="C" OR Z$(6)="c" THEN GOTO 1500 ELSE 1510
1500  O1=2:O2=3:O3=1:O4$="X 2":GOTO 1590
1510  IF Z$(6)="D" OR Z$(6)="d" THEN GOTO 1520 ELSE 1530
1520  O1=1:O2=3:O3=1:O4$="1 X 2":GOTO 1590
1530  IF Z$(6)="E" OR Z$(6)="e" THEN GOTO 1540 ELSE 1550
1540  O1=1:O2=1:O3=1:O4$="1":GOTO 1590
1550  IF Z$(6)="F" OR Z$(6)="f" THEN GOTO 1560 ELSE 1570
1560  O1=2:O2=2:O3=1:O4$="X":GOTO 1590
1570  IF Z$(6)="G" OR Z$(6)="g" GOTO 1580
1580  O1=3:O2=3:O3=1:O4$="2"
1590  IF Z$(7)="A" OR Z$(7)="a" THEN GOTO 1600 ELSE 1610
1600  P1=1:P2=2:P3=1:P4$="1 X":GOTO 1730
1610  IF Z$(7)="B" OR Z$(7)="b" THEN GOTO 1620 ELSE 1630
1620  P1=1:P2=3:P3=2:P4$="1 2":GOTO 1730
1630  IF Z$(7)="C" OR Z$(7)="c" THEN GOTO 1640 ELSE 1650
1640  P1=2:P2=3:P3=1:P4$="X 2":GOTO 1730
1650  IF Z$(7)="D" OR Z$(7)="d" THEN GOTO 1660 ELSE 1670
1660  P1=1:P2=3:P3=1:P4$="1 X 2":GOTO 1730
1670  IF Z$(7)="E" OR Z$(7)="e" THEN GOTO 1680 ELSE 1690
1680  P1=1:P2=1:P3=1:P4$="1":GOTO 1730
1690  IF Z$(7)="F" OR Z$(7)="f" THEN GOTO 1700 ELSE 1710
1700  P1=2:P2=2:P3=1:P4$="X":GOTO 1730
1710  IF Z$(7)="G" OR Z$(7)="g" GOTO 1720
1720  P1=3:P2=3:P3=1:P4$="2"
1730  IF Z$(8)="A" OR Z$(8)="a" THEN GOTO 1740 ELSE 1750
1740  R1=1:R2=2:R3=1:R4$="1 X":GOTO 1870
1750  IF Z$(8)="B" OR Z$(8)="b" THEN GOTO 1760 ELSE 1770
1760  R1=1:R2=3:R3=2:R4$="1 2":GOTO 1870
1770  IF Z$(8)="C" OR Z$(8)="c" THEN GOTO 1780 ELSE 1790
1780  R1=2:R2=3:R3=1:R4$="X 2":GOTO 1870
1790  IF Z$(8)="D" OR Z$(8)="d" THEN GOTO 1800 ELSE 1810
1800  R1=1:R2=3:R3=1:R4$="1 X 2":GOTO 1870
1810  IF Z$(8)="E" OR Z$(8)="e" THEN GOTO 1820 ELSE 1830
1820  R1=1:R2=1:R3=1:R4$="1":GOTO 1870
1830  IF Z$(8)="F" OR Z$(8)="f" THEN GOTO 1840 ELSE 1850
1840  R1=2:R2=2:R3=1:R4$="X":GOTO 1870
```





```
1850  IF Z$(8)="G" OR Z$(8)="g" GOTO 1860
1860  R1=3:R2=3:R3=1:R4$="2"
1870  IF Z$(9)="A" OR Z$(9)="a" THEN GOTO 1880 ELSE 1890
1880  S1=1:S2=2:S3=1:S4$="1 X":GOTO 2010
1890  IF Z$(9)="B" OR Z$(9)="b" THEN GOTO 1900 ELSE 1910
1900  S1=1:S2=3:S3=2:S4$="1 2":GOTO 2010
1910  IF Z$(9)="C" OR Z$(9)="c" THEN GOTO 1920 ELSE 1930
1920  S1=2:S2=3:S3=1:S4$="X 2":GOTO 2010
1930  IF Z$(9)="D" OR Z$(9)="d" THEN GOTO 1940 ELSE 1950
1940  S1=1:S2=3:S3=1:S4$="1 X 2":GOTO 2010
1950  IF Z$(9)="E" OR Z$(9)="e" THEN GOTO 1960 ELSE 1970
1960  S1=1:S2=1:S3=1:S4$="1":GOTO 2010
1970  IF Z$(9)="F" OR Z$(9)="f" THEN GOTO 1980 ELSE 1990
1980  S1=2:S2=2:S3=1:S4$="X":GOTO 2010
1990  IF Z$(9)="G" OR Z$(9)="g" GOTO 2000
2000  S1=3:S2=3:S3=1:S4$="2"
2010  IF Z$(10)="A" OR Z$(10)="a" THEN GOTO 2020 ELSE 2030
2020  T1=1:T2=2:T3=1:T4$="1 X":GOTO 2150
2030  IF Z$(10)="B" OR Z$(10)="b" THEN GOTO 2040 ELSE 2050
2040  T1=1:T2=3:T3=2:T4$="1 2":GOTO 2150
2050  IF Z$(10)="C" OR Z$(10)="c" THEN GOTO 2060 ELSE 2070
2060  T1=2:T2=3:T3=1:T4$="X 2":GOTO 2150
2070  IF Z$(10)="D" OR Z$(10)="d" THEN GOTO 2080 ELSE 2090
2080  T1=1:T2=3:T3=1:T4$="1 X 2":GOTO 2150
2090  IF Z$(10)="E" OR Z$(10)="e" THEN GOTO 2100 ELSE 2110
2100  T1=1:T2=1:T3=1:T4$="1":GOTO 2150
2110  IF Z$(10)="F" OR Z$(10)="f" THEN GOTO 2120 ELSE 2130
2120  T1=2:T2=2:T3=1:T4$="X":GOTO 2150
2130  IF Z$(10)="G" OR Z$(10)="g" GOTO 2140
2140  T1=3:T2=3:T3=1:T4$="2"
2150  IF Z$(11)="A" OR Z$(11)="a" THEN GOTO 2160 ELSE 2170
2160  Y1=1:Y2=2:Y3=1:Y4$="1 X":GOTO 2290
2170  IF Z$(11)="B" OR Z$(11)="b" THEN GOTO 2180 ELSE 2190
2180  Y1=1:Y2=3:Y3=2:Y4$="1 2":GOTO 2290
2190  IF Z$(11)="C" OR Z$(11)="c" THEN GOTO 2200 ELSE 2210
2200  Y1=2:Y2=3:Y3=1:Y4$="X 2":GOTO 2290
2210  IF Z$(11)="D" OR Z$(11)="d" THEN GOTO 2220 ELSE 2230
2220  Y1=1:Y2=3:Y3=1:Y4$="1 X 2":GOTO 2290
2230  IF Z$(11)="E" OR Z$(11)="e" THEN GOTO 2240 ELSE 2250
2240  Y1=1:Y2=1:Y3=1:Y4$="1":GOTO 2290
2250  IF Z$(11)="F" OR Z$(11)="f" THEN GOTO 2260 ELSE 2270
2260  Y1=2:Y2=2:Y3=1:Y4$="X":GOTO 2290
2270  IF Z$(11)="G" OR Z$(11)="g" GOTO 2280
2280  Y1=3:Y2=3:Y3=1:Y4$="2"
2290  IF Z$(12)="A" OR Z$(12)="a" THEN GOTO 2300 ELSE 2310
2300  J1=1:J2=2:J3=1:J4$="1 X":GOTO 2430
2310  IF Z$(12)="B" OR Z$(12)="b" THEN GOTO 2320 ELSE 2330
2320  J1=1:J2=3:J3=2:J4$="1 2":GOTO 2430
2330  IF Z$(12)="C" OR Z$(12)="c" THEN GOTO 2340 ELSE 2350
2340  J1=2:J2=3:J3=1:J4$="X 2":GOTO 2430
2350  IF Z$(12)="D" OR Z$(12)="d" THEN GOTO 2360 ELSE 2370
2360  J1=1:J2=3:J3=1:J4$="1 X 2":GOTO 2430
2370  IF Z$(12)="E" OR Z$(12)="e" THEN GOTO 2380 ELSE 2390
2380  J1=1:J2=1:J3=1:J4$="1":GOTO 2430
2390  IF Z$(12)="F" OR Z$(12)="f" THEN GOTO 2400 ELSE 2410
2400  J1=2:J2=2:J3=1:J4$="X":GOTO 2430
2410  IF Z$(12)="G" OR Z$(12)="g" GOTO 2420
2420  J1=3:J2=3:J3=1:J4$="2"
2430  IF Z$(13)="A" OR Z$(13)="a" THEN GOTO 2440 ELSE 2450
2440  H1=1:H2=2:H3=1:H4$="1 X":GOTO 2570
2450  IF Z$(13)="B" OR Z$(13)="b" THEN GOTO 2460 ELSE 2470
2460  H1=1:H2=3:H3=2:H4$="1 2":GOTO 2570
```

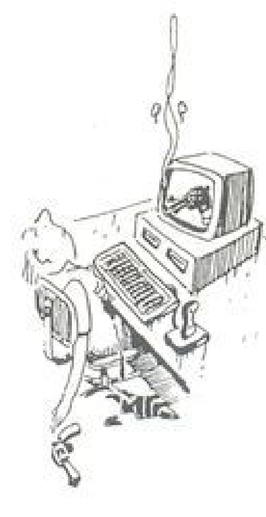
```
2470  IF Z$(13)="C" OR Z$(13)="c" THEN GOTO 2480 ELSE 2490
2480  H1=2:H2=3:H3=1:H4$="X 2":GOTO 2570
2490  IF Z$(13)="D" OR Z$(13)="d" THEN GOTO 2500 ELSE 2510
2500  H1=1:H2=3:H3=1:H4$="1 X 2":GOTO 2570
2510  IF Z$(13)="E" OR Z$(13)="e" THEN GOTO 2520 ELSE 2530
2520  H1=1:H2=1:H3=1:H4$="1":GOTO 2570
2530  IF Z$(13)="F" OR Z$(13)="f" THEN GOTO 2540 ELSE 2550
2540  H1=2:H2=2:H3=1:H4$="X":GOTO 2570
2550  IF Z$(13)="G" OR Z$(13)="g" GOTO 2560
2560  H1=3:H2=3:H3=1:H4$="2"
2570  FULLW 2:CLEARW 2:X23=0
2580  FOR D15=1 TO 13:GOTOXY 6,1+D15:? "AGONAS";D15:NEXT D15
2590  GOTOXY 13,2:? I4$:GOTOXY 13,3:? F4$:GOTOXY 13,4:? L4$:GOTOXY 13,5:? M4$
2600  GOTOXY 13,6:? N4$:GOTOXY 13,7:? O4$:GOTOXY 13,8:? P4$:GOTOXY 13,9:? R4$
2610  GOTOXY 13,10:? S4$:GOTOXY 13,11:? T4$:GOTOXY 13,12:? Y4$
2620  GOTOXY 13,13:? J4$:GOTOXY 13,14:? H4$
2630  GOSUB 5090
2640  GOSUB 4750
2650  GOSUB 5300
2660  GOSUB 5370
2670  GOTOXY 1,16
2680  ?"AN THELEIS NA ANAPTIHTHEI TO SYSTIMA PLIROS PATHSE TO [X] KAI [RETURN]"
2690  GOSUB 5300
2700  GOTOXY 1,17
2710  INPUT "AN OXI PATHSE MONO TO [RETURN] KAI DOSE TOYS PERIORISMOYS";X$
2720  IF X$="X" OR X$="x" THEN GOTO 2980 ELSE 2730
2730  GOTOXY 1,16
2740  ?"                                                                        "
2750  GOTOXY 1,17
2760  ? "                                                                      "
2770  GOTOXY 21,2 :POKE INTIN, 4
2780  POKE CONTRL, 32
2790  POKE CONTRL + 2, 0
2800  POKE CONTRL + 6, 1
2810  VDISYS(0)
2820  ? "    PERIORISMOI    "
2830  GOTOXY 24,4 :POKE INTIN,1
2840  POKE CONTRL, 32
2850  POKE CONTRL + 2, 0
2860  POKE CONTRL + 6, 1
2870  VDISYS(0)
2880  ? "> 1 >"
2890  GOTOXY 20,4 :INPUT A2:GOTOXY 27,4 :INPUT A1
2900  GOTOXY 20,4 :? " ":GOTOXY 27,4:? " ":GOSUB 4750
2910  GOTOXY 24,6 :? "> X >"
2920  GOTOXY 20,6 :INPUT B2:GOTOXY 27,6 :INPUT B1
2930  GOTOXY 20,6 :? " ":GOTOXY 27,6:? " ":GOSUB 4750
2940  GOTOXY 24,8 :? "> 2 >"
2950  GOTOXY 20,8 :INPUT C2:GOTOXY 27,8 :INPUT C1
2960  GOTOXY 20,8 :? " ":GOTOXY 27,8:? " ":GOSUB 4750
2970  GOTO 3010
2980  GOTOXY 1,16
2990  ?"                                                                        "
3000  A2=13:A1=0:B2=13:B1=0:C2=13:C1=0
3010  GOTOXY 1,16
3020  ?"GIA NA KANEIS ALLAGES STOYS PERIIORISMOY PATISE TO [X] KAI [RETURN]"
3030  GOTOXY 1,17
3040  ?"# * PROSOXH * AN PATISEIS TO [X] XANAGRAFEIS OLOYS TOY PERIORISMOYS #"
3050  GOTOXY 1,18
3060  INPUT "                DIAFORETIKA PATISE MONO TO [RETURN]";X$
3070  IF X$="X" OR X$="x" THEN GOTO 2570 ELSE 3080
3080  GOTOXY 1,16
```



```
3090  ? "                                                                   "
3100  GOTOXY 1,17
3110  ?"                                                                    "
3120  GOTOXY 1,18:?"                                                          "
3130  GOTOXY 1,16:? "  AN EXEIS TH NIKHTPIA STHLH KAI THELEIS NA DEIS"
3140  GOTOXY 1,17:? "  POSA 11pia, 12pia, 13pia EXEIS TOTE PATHSE TO [X]"
3150  GOTOXY 1,18:INPUT "  KAI TO [RETURN]";X$
3160  IF X$="X" OR X$="x" THEN  GOTO 3170 ELSE GOTO 3190
3170  C45=1:GOSUB 5620
3180  GOTO 3290
3190  GOTOXY 1,16
3200  ? "                                                                   "
3210  GOTOXY 1,17
3220  ?"                                                                    "
3230  GOTOXY 1,18:?"                                                          "
3240  GOTOXY 1,16
3250  ? "  AN THELEIS NA DEIS TO KOSTOS TOY PRO-PO MONO, XORIS NA TYPOTHOYN"
3260  GOTOXY 1,17
3270  INPUT "OI STILES PATHSE TO [X] KAI TO [RETURN]";X$
3280  IF X$="X" OR X$="x" THEN S33=1 ELSE S33=0
3290  FULLW 2:CLEARW 2
3300  Q1=0
3310  GOSUB 4830
3320  GOSUB 5300
3330  GOSUB 5370
3340  FOR I=I1 TO I2 STEP I3
3350  IF I=1 THEN ST$(1)="1":IF I=1 GOTO 3380 ELSE 3360
3360  IF I=2 THEN ST$(1)="X":IF I=2 GOTO 3380 ELSE 3370
3370  ST$(1)="2"
3380  FOR F=F1 TO F2 STEP F3
3390  IF F=1 THEN ST$(2)="1":IF F=1 GOTO 3420 ELSE 3400
3400  IF F=2 THEN ST$(2)="X":IF F=2 GOTO 3420 ELSE 3410
3410  ST$(2)="2"
3420  FOR L=L1 TO L2 STEP L3
3430  IF L=1 THEN ST$(3)="1":IF L=1 GOTO 3460 ELSE 3440
3440  IF L=2 THEN ST$(3)="X":IF L=2 GOTO 3460 ELSE 3450
3450  ST$(3)="2"
3460  FOR M=M1 TO M2 STEP M3
3470  IF M=1 THEN ST$(4)="1":IF M=1 GOTO 3500 ELSE 3480
3480  IF M=2 THEN ST$(4)="X":IF M=2 GOTO 3500 ELSE 3490
3490  ST$(4)="2"
3500  FOR N=N1 TO N2 STEP N3
3510  IF N=1 THEN ST$(5)="1":IF N=1 GOTO 3540 ELSE 3520
3520  IF N=2 THEN ST$(5)="X":IF N=2 GOTO 3540 ELSE 3530
3530  ST$(5)="2"
3540  FOR O=O1 TO O2 STEP O3
3550  IF O=1 THEN ST$(6)="1":IF O=1 GOTO 3580 ELSE 3560
3560  IF O=2 THEN ST$(6)="X":IF O=2 GOTO 3580 ELSE 3570
3570  ST$(6)="2"
3580  FOR P=P1 TO P2 STEP P3
3590  IF P=1 THEN ST$(7)="1":IF P=1 GOTO 3620 ELSE 3600
3600  IF P=2 THEN ST$(7)="X":IF P=2 GOTO 3620 ELSE 3610
3610  ST$(7)="2"
3620  FOR R=R1 TO R2 STEP R3
3630  IF R=1 THEN ST$(8)="1":IF R=1 GOTO 3660 ELSE 3640
3640  IF R=2 THEN ST$(8)="X":IF R=2 GOTO 3660 ELSE 3650
3650  ST$(8)="2"
3660  FOR S=S1 TO S2 STEP S3
3670  IF S=1 THEN ST$(9)="1":IF S=1 GOTO 3700 ELSE 3680
3680  IF S=2 THEN ST$(9)="X":IF S=2 GOTO 3700 ELSE 3690
3690  ST$(9)="2"
```



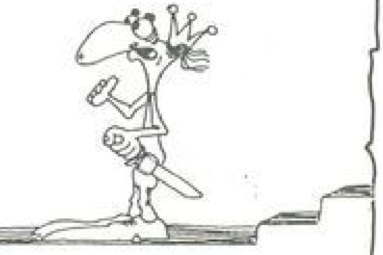
```
3700  FOR T=T1 TO T2 STEP T3
3710  IF T=1 THEN ST$(10)="1":IF T=1 GOTO 3740 ELSE 3720
3720  IF T=2 THEN ST$(10)="X":IF T=2 GOTO 3740 ELSE 3730
3730  ST$(10)="2"
3740  FOR Y=Y1 TO Y2 STEP Y3
3750  IF Y=1 THEN ST$(11)="1":IF Y=1 GOTO 3780 ELSE 3760
3760  IF Y=2 THEN ST$(11)="X":IF Y=2 GOTO 3780 ELSE 3770
3770  ST$(11)="2"
3780  FOR J=J1 TO J2 STEP J3
3790  IF J=1 THEN ST$(12)="1":IF J=1 GOTO 3820 ELSE 3800
3800  IF J=2 THEN ST$(12)="X":IF J=2 GOTO 3820 ELSE 3810
3810  ST$(12)="2"
3820  FOR H=H1 TO H2 STEP H3
3830  IF H=1 THEN ST$(13)="1":IF H=1 GOTO 3860 ELSE 3840
3840  IF H=2 THEN ST$(13)="X":IF H=2 GOTO 3860 ELSE 3850
3850  ST$(13)="2"
3860  FOR B=1 TO 13
3870  IF ST$(B)="1" THEN E1=E1+1:IF ST$(B)="1" THEN GOTO 3900 ELSE 3880
3880  IF ST$(B)="X" THEN EX=EX+1:IF ST$(B)="X" THEN GOTO 3900 ELSE 3890
3890  IF ST$(B)="2" THEN E2=E2+1
3900  NEXT B
3910  IF E1<A1 OR E1=A1-1 OR E1>A2 OR E1=A2+1 THEN 4190
3920  IF EX<B1 OR EX=B1-1 OR EX>B2 OR EX=B2+1 THEN 4190
3930  IF E2<C1 OR E2=C1-1 OR E2>C2 OR E2=C2+1 THEN 4190
3940  IF S33=1 THEN GOTO 3950 ELSE 3960
3950  X23=X23+1:GOTO 4190
3960  Q1=Q1+1:X23=X23+1
3970  IF Q1=25 GOTO 3980 ELSE GOTO 4050
3980  GOSUB 4860
3990  Q1=1:GOSUB 5370
4000  IF C45=1 GOTO 4050
4010  GOTOXY 1,18:INPUT "GIA NA SYNEHISO PATISE TO [RETURN]";W$:CLEARW 2
4020  GOSUB 4830
4030  GOSUB 5300
4040  GOSUB 5370
4050  K=0:IF C45=1 THEN GOTO 4120
4060  FOR D=1 TO 13
4070  K=K+1
4080  GOTOXY 6+Q1,K
4090  ? ST$(D)
4100  NEXT D
4110  GOTO 4210
4120  L13=0
4130  FOR D=1 TO 13
4140  IF ST$(D)=S13$(D) THEN L13=L13+1
4150  NEXT D
4160  IF L13=11 THEN L14=L14+1 ELSE GOTO 4180
4170  GOTO 4210
4180  IF L13=12 THEN L15=L15+1 ELSE GOTO 4200
4190  GOTO 4210
4200  IF L13=13 THEN L16=L16+1
4210  E1=0:EX=0:E2=0
4220  NEXT H
4230  NEXT J
4240  NEXT Y
4250  NEXT T
4260  NEXT S
4270  NEXT R
4280  NEXT P
4290  NEXT O
4300  NEXT N
```



```
4310  NEXT M
4320  NEXT L
4330  NEXT F
4340  NEXT I
4350  GOSUB 4860
4360  GOSUB 5300
4370  IF C45=1 THEN GOTO 4380 ELSE 4390
4380  GOTOXY 3,16:? "13pia=";L16;"12pia=";L15;"11pia=";L14;:INPUT B12$
4390  GOTOXY 3,16:? "STHLES:";X23;"---- KOSTOS:";X23*20;"
4400  IF S33=0 GOTO 4550
4410  GOTOXY 2,17
4420  ? "AN THELEIS NA PERIORISEIS TIS STHLES ALLAXE TOYS PERIORISMOYS"
4430  GOTOXY 2,18
4440  INPUT "GIA AYTO PATHSE TO [X] KAI [RETURN] ALLIOS MONO [RETURN] ";W$
4450  GOTOXY 2,17
4460  ? "                                                              "
4470  GOTOXY 2,18
4480  ? "                                                                 "
4490  IF W$="X" OR W$="x" GOTO 2570
4500  GOTOXY 2,17
4510  INPUT "AN THELEIS NA SOY TYPOSO TIS STHLES PATISE TO [X] KAI [RETURN]";W$
4520  IF W$="X" OR W$="x" THEN GOTO 4580 ELSE 4530
4530  GOTOXY 2,17
4540  ?"                                                                   "
4550  GOTOXY 2,17:?"AN THELEIS NA BGEIS APO TO PROGRAMMA PATHSE TO [W] KAI";
4560  ? " [RETURN]";:INPUT W$:CLEARW 2
4570  IF W$="W" OR W$="w" THEN 4590 ELSE 60
4580  S33=0:X23=0:GOTO 3300
4590  GOSUB 5400
4600  END
4610  FOR Q=0 TO 1:LINEF 305-Q,52-Q,535+Q,52-Q
4620  LINEF 535+Q,52-Q,535+Q,173+Q
4630  LINEF 535+Q,173+Q,305-Q,173+Q
4640  LINEF 305-Q,173+Q,305-Q,52-Q
4650  NEXT Q
4660  FOR D=1 TO 6:LINEF 305,52+17*D,535,52+17*D:NEXT D
4670  FOR U=0 TO 1:LINEF 502+U,52,502+U,173
4680  LINEF 371+U,52,371+U,173
4690  LINEF 305-U,16-U,535+U,16-U
4700  LINEF 535+U,16-U,535+U,38+U
4710  LINEF 535+U,38+U,305-U,38+U
4720  LINEF 305-U,38+U,305-U,16-U
4730  NEXT U
4740  RETURN
4750  FOR U=0 TO 2
4760  LINEF 325+U,30+U,530-U,30+U:LINEF 530-U,30+U,530-U,170-U
4770  LINEF 530-U,170-U,325+U,170-U:LINEF 325+U,170-U,325+U,30+U
4780  LINEF 325+U,60-U,530-U,60-U
4790  LINEF 394+U,59,394+U,170:LINEF 461-U,59,461-U,170
4800  LINEF 325+U,97-U,530-U,97-U:LINEF 325+U,134-U,530-U,134-U
4810  NEXT U
4820  RETURN
4830  FOR U30=2 TO 24 STEP 2:IF U30>8 GOTO 4840:GOTOXY 5+U30,0:? U30:GOTO 4850
4840  GOTOXY 5+U30,0:? U30
4850  NEXT U30
4860  FOR U30=1 TO 13:GOTOXY 1,U30:? U30:NEXT U30
4870  GOTOXY 4,1:? I4$:GOTOXY 4,2:? F4$:GOTOXY 4,3:? L4$:GOTOXY 4,4:? M4$
4880  GOTOXY 4,5:? N4$:GOTOXY 4,6:? O4$:GOTOXY 4,7:? P4$:GOTOXY 4,8:? R4$
4890  GOTOXY 4,9:? S4$:GOTOXY 4,10:? T4$:GOTOXY 4,11:? Y4$:GOTOXY 4,12:? J4$
4900  GOTOXY 4,13:? H4$
4910  FOR U13=0 TO 2
4920  LINEF 17-U13,20-U13,520,20-U13
4930  LINEF 520+U13,20-U13,520+U13,240+U13
4940  LINEF 520+U13,240+U13,17-U13,240+U13
4950  LINEF 17-U13.240+U13,17-U13,20-U13
```



```
4960  LINEF 113-U13,20,113-U13,240
4970  LINEF 55+U13,20,55+U13,240
4980  NEXT U13
4990  FOR U14=1 TO 24
5000  LINEF 96+(U14*17),20,96+(U14*17),240
5010  NEXT U14
5020  LINEF 113,2,520,2:LINEF 113,2,113,20
5030  FOR U14=3 TO 25 STEP 2
5040  LINEF. 96+(U14*17),2,96+(U14*17),240:NEXT U14
5050  FOR U15=1 TO 12
5060  LINEF 17,20+(U15*17),520,20+(U15*17)
5070  NEXT U15
5080  RETURN
5090  FOR U18=0 TO 1
5100  LINEF 70-U18,30-U18,275+U18,30-U18
5110  LINEF 275+U18,30-U18,275+U18,260+U18
5120  LINEF 275+U18,260+U18,70-U18,260+U18
5130  LINEF 70-U18,260+U18,70-U18,30-U18
5140  LINEF 205-U18,30,205-U18,260
5150  NEXT U18
5160  FOR U20=1 TO 12:LINEF 70,35+17*U20,275,35+17*U20:NEXT U20
5170  RETURN
5180  a#=gb:gintin=peek(a#+8)
5190  poke gintin+0,peek (systab+8):poke gintin+2,2
5200  s#=gintin+4:title$=title$+chr$(0)
5210  poke s#,varptr(title$):gemsys(105)
5220  return
5230  FOR U25=0 TO 1
5240  LINEF 383+U25,183+U25,433-U25,183+U25
5250  LINEF 433-U25,183+U25,433-U25,213-U25
5260  LINEF 433-U25,213-U25,383+U25,213-U25
5270  LINEF 383+U25,213-U25,383+U25,183+U25
5280  NEXT U25
5290  RETURN
5300  FOR U26=0 TO 1
5310  LINEF 10+U26,270+U26,585-U26,270+U26
5320  LINEF 585-U26,270+U26,585-U26,330-U26
5330  LINEF 585-U26,330-U26,10+U26,330-U26
5340  LINEF 10+U26,330-U26,10+U26,270+U26
5350  NEXT U26
5360  RETURN
5370  COLOR 1,1,1,4.2
5380  FILL 300,265
5390  RETURN
5400  FOR U7=0 TO 1
5410  LINEF 50+U7,50+U7,555-U7,50+U7
5420  LINEF 555-U7,50+U7,555-U7,290-U7
5430  LINEF 555-U7,290-U7,50+U7,290-U7
5440  LINEF 50+U7,290-U7,50+U7,50+U7
5450  LINEF 240+U7,160+U7,340-U7,160+U7
5460  LINEF 340-U7,160+U7,340-U7,200-U7
5470  LINEF 340-U7,200-U7,240+U7,200-U7
5480  LINEF 240+U7,200-U7,240+U7,160+U7
5490  NEXT U7
5500  COLOR 1,1,1,4,2
5510  FILL 1,1
5520  COLOR 1,1,1,2,4
5530  FILL 60,60
5540  GOTOXY 15,10:? "KALH TYXH"
5550  FOR V=0 TO 2
5560  SOUND 1,12,12-V,4,25
5570  SOUND 1,12,9+V.4,25
5580  SOUND 1,12,11-V,4,25
5590  SOUND 1.12,10+V,4,35
5600  SOUND 1.0,0,0,0
```



```
5610  NEXT V:RETURN
5620  CLEARW 2
5630  FOR D15=1 TO 13:GOTOXY 6,1+D15:? "AGONAS";D15:NEXT D15
5640  GOSUB 5090
5650  GOSUB 5300:GOTOXY 12,17:? "*** NIKITRIA STHLH ***"
5660  GOSUB 5750
5670  GOTOXY 12,17:? "                              "
5680  GOTOXY 5,16:? "AN EXEIS KANEI KAPOIO LATHOS STH NIKITRIA STHLH "
5690  GOTOXY 5,17:INPUT "PATHSE TO [X] KAI [RETURN] GIA NA DIORTHOSEIS";X$
5700  IF X$="X" OR X$="x" THEN GOTO 5710 ELSE 5740
5710  GOTOXY 5,16:? "                                                  "
5720  GOTOXY 5,17:? "                                                      "
5730  GOTO 5620
5740  RETURN
5750  GOTOXY 19,3:? " [1]   ---> PATISE TO  [A]"
5760  GOTOXY 19,4:? " [X]   ---> PATISE TO  [B]"
5770  GOTOXY 19,5:? " [2]   ---> PATISE TO  [C]"
5780  FOR Q=0 TO 1:LINEF 305-Q,52-Q,535+Q,52-Q
5790  LINEF 535+Q,52-Q,535+Q,103+Q
5800  LINEF 535+Q,103+Q,305-Q,103+Q
5810  LINEF 305-Q,103+Q,305-Q,52-Q
5820  NEXT Q
5830  FOR D=1 TO 2:LINEF 305,52+17*D,535,52+17*D:NEXT D
5840  FOR U=0 TO 1:LINEF 502+U,52,502+U,103
5850  LINEF 371+U,52,371+U,103
5860  LINEF 305-U,16-U,535+U,16-U
5870  LINEF 535+U,16-U,535+U,38+U
5880  LINEF 535+U,38+U,305-U,38+U
5890  LINEF 305-U,38+U,305-U,16-U
5900  NEXT U
5910  GOSUB 5230
5920  FOR X1=1 TO 13
5930  GOTOXY 19,1:POKE INTIN, 4
5940  POKE CONTRL,32
5950  POKE CONTRL + 2, 0
5960  POKE CONTRL + 6, 1
5970  VDISYS(0)
5980  ? "   GIA TON ";X1;" AGONA    "
5990  GOTOXY 23,11:POKE INTIN,1
6000  POKE CONTRL, 32
6010  POKE CONTRL + 2, 0
6020  POKE CONTRL + 6, 1
6030  VDISYS(0)
6040  GOSUB 5230
6050  IF X1<2 THEN GOTO 6060 ELSE 6070
6060  GOSUB 5370
6070  GOTOXY 23,11:INPUT Z$(X1):GOSUB 5230
6080  GOTOXY 23,11:? "       "
6090  IF X1=13 GOTO 6110
6100  GOTOXY 19,1:? "                              "
6110  IF Z$(X1)="A" OR Z$(X1)="a" THEN GOTO 6120 ELSE 6140
6120  S13$(X1)="1":GOTOXY 14,1+X1:? S13$(X1):GOSUB 5090
6130  GOTO 6210
6140  IF Z$(X1)="B" OR Z$(X1)="b" THEN GOTO 6150 ELSE 6170
6150  S13$(X1)="X":GOTOXY 14,1+X1:? S13$(X1):GOSUB 5090
6160  GOTO 6210
6170  IF Z$(X1)="C" OR Z$(X1)="c" THEN GOTO 6190 ELSE 6180
6180  GOTO 5930
6190  S13$(X1)="2":GOTOXY 14,1+X1:? S13$(X1):GOSUB 5090
6200  GOTO 6210
6210  NEXT X1
6220  RETURN
```

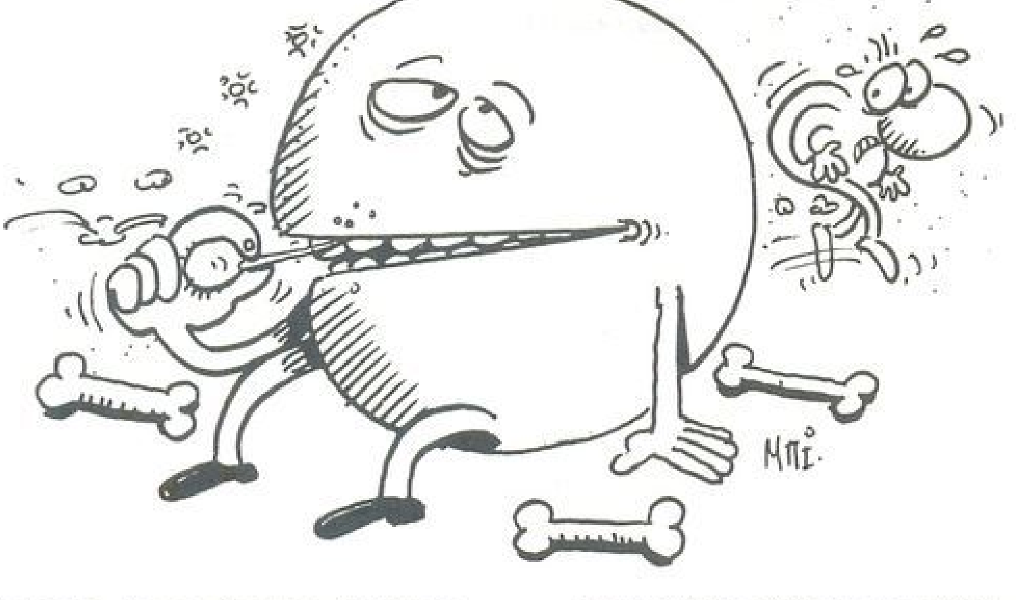




παιχνιδι

QL

PAC MAN



Όσοι θεωρείτε ότι ο κίτρινος φαγάνας που καταδιώκεται από τα τέσσερα φαντάσματα είναι ένα συναρπαστικό παιχνίδι που του ταιριάζει, τότε ανάψτε τον QL σας και πάρτε μια βαθειά ανάσα γιατί σας περιμένει πολύ γράψιμο. Το τέλος όμως θα σας ανταμείψει γιατί είναι ένα γρήγορο παιχνίδι, αρκετά κοντά στο πρωτότυπο.

Ξεκινήστε γράφοντας το πρόγραμμα 1 (PAC-MAN-COD-BAS) που δεν είναι παρά ένας machine code saver και τρέξτε τον. Διορθώστε τα τυχόν λάθη που εντόπισε το πρόγραμμα και ξανατρέξτε το. Αν όλα πάνε καλά, θα γράψει στο mdv1 ένα file με το όνομα PAC-MAN-COD.

Γράψτε μετά το πρόγραμμα 2 (PAC-SPRITES -BAS) που δημιουργεί τα γραφικά: Pac man, φαντάσματα, κεράσι, τηλέφωνο, κλειδί, αυτοκίνητο. Αν τα καταφέρνετε στο σχέδιο με το QL προσθέστε και εσείς όσα σχέδια διαστάσεων 24×16 θέλετε, αρκεί να σημειώσετε το τελικό μήκος του κώδικα που δημιουργήσατε με το οποίο θα αντικαστήσετε το «5650» της γραμμής 390 του επόμενου προγράμματος.

Προσοχή χρειάζεται στα DATA στις γραμμές 10170-10180 που περιλαμβάνουν τον κώδικα για την παρουσίαση των γραφικών αυτών στην οθόνη.

Το τελικό πρόγραμμα (PAC-MAN) είναι το πρόγραμμα ελέγχου του παιχνιδιού, όλο σε superbasic αλλά με άφθονα DATA. Σε κάμποσα σημεία υπάρχουν επεξηγηματικά REMARKS ώστε να μπορέσετε να κάνετε όποιες αλλαγές θέλετε. Π.χ. για να κάνετε πιο γρήγορο το παιχνίδι στη γραμμή 250 αντί για velocity/2 γράψτε velocity/5.

Στις γραμμές 920 και 1240 υπάρχουν τα DATA για δύο οθόνες. Δώστε τη δέουσα προσοχή για να γραφτούν σωστά,και ξαναελέγξτε τι γράψατε. Αφού το γράψετε στην κασέτα με SAVE MDV1-PAC-MAN τρέξτε το. Θα σας εμφανιστεί η οθόνη με τα φαντάσματα να σας κυνηγούν. Στις τέσσερις γωνίες υπάρχουν οι ενεργειακές τελείες που αν τις φάτε μπορείτε να κυνηγήσετε τα φαντάσματα. Δύο φορές θα εμφανιστεί και το «φρούτο» και αν το φάτε, θα αυξηθεί το σκορ.

Αν ο ήχος του φαγάνα όταν καταπίνει τελείες ή το OOY-OOY που ακούγεται από τα φαντάσματα σας ενοχλεί (ή ενοχλεί τους γύρω σας), πατήστε το SPACE και ο ήχος αυτός θα εξαφανιστεί.

Αν μετά από έλεγχο το πρόγραμμα δεν λειτουργεί, τηλεφωνήστε τις βραδυνές ώρες στο (01) 8654217 για βοήθεια.

Βογιατζής Κων/νος

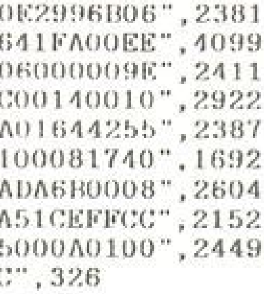
```
PAC_MAN_COD_BAS


        10 REMark ***** PAC MAN *****
20 REMark ** creates a machine code file when finishes
80 WINDOW 448,200,32,16:MODE 8
90 IF RESPR(0)>250000:start=RESPR(4000)
100 CLS:RESTORE :X=start
110 FOR NUM=10000 TO 10710 STEP 10
120 READ A$,S
130 FOR I=1TO LEN(A$)-1 STEP 2:POKE X,DC(A$(I))*16+DC(A$(I+1)):S=S-PEEK(X):X=X+1
:
140 IF S=0:PRINT"OK LINE ";NUM:ELSE PRINT"DATA ERROR AT LINE ";NUM:STOP
150 END FOR NUM
160 CLS:CSIZE 3,0:Y=start+1814:X=131072+8+128*17
170 FOR I=0TO 9
180 AT 0,0:PRINT I
190 FOR j=0 TO 7
200 POKE_L Y,PEEK_L(X+j*128)
210 Y=Y+4
220 NEXT j
230 NEXT I
240 SBYTES "MDV1_PAC_MAN_COD",start,2430
250 PRINT#0;"TASK COMPLETED"
500 DEFine FuNction DC(A$)
510 N=CODE(A$)-48-7*(A$>"9")
520 SELect ON N=0TO 15:RETurn N
530 PRINT#0;"NUMBER ERROR AT LINE ";NUM:STOP
540 END DEFine
10000 DATA "61000854702C72FF76FF207C0001000014E434BFA05CE3B7A0A34FFFC3B7C",2859
10010 DATA "00A0FFF07C04207A01DED0ED000A4290615051CEFFF2610002B24BFA05BE",3583
10020 DATA "49FA06107C03610000CE4A6C00286754426C002841FA05724250302DFFFE",2580
10030 DATA "66245E5842983010425O4A40670C6B066100051C6004610005307C034BFA",1946
10040 DATA "056A610451CEFFFC2AAD000C2B6D0010000441FA0556BBC867063B7C8050",2698
10050 DATA "FFFEDAFC001670004E75DAFC001651CEFF9C6100023E4A7900028096660C",3248
10060 DATA "426DFFF447FA063670114E41303C03E851C8FFFE41FA04FC53904A986618",3610
10070 DATA "3B7C00A0FFF0301042504A406B06610004A6600461000 4BA6000FF4C362D",2479
10080 DATA "FFFE0C4380006604426DFFFE610000A6700BE16BE0636C024443D2437800",3189
10090 DATA "600000EC61784A6DFFFE6710536DFFFE6BCE082D0000FFFF6600023A4A55",3258
10100 DATA "670E61746100008A610000A853554E753034 30FED06D00043B4000043034",2143
10110 DATA "3006D06D00063B40000 6614E61000086610000C861000124 45ED0008D4D2",2079
10120 DATA "4E92302D00060C4000026A04702A60080C40002B6B0270033B4000066106",1344
10130 DATA "3AB4300E4E75262D0004B6BA04546606397CFFFF0028362D0002D6434E75",2454
10140 DATA "7200322D00065641C2FC000A7400342D0004E74A5B424E7570003034 3006",1962
10150 DATA "670C760A96559655C7C0D2434E75303430FE76079655C7C0D4434E75382D",3304
10160 DATA "FFFE67186E047800601270100C4400A06C02701208C40004C840E29C362D",2545
10170 DATA "000A48C3207C0003CA30D6882F0C4E90285F4E7541FA07FA302D0004ED48",2625
10180 DATA "D0C0D0ED00064E7561EC302D000243FA04E04291233C000200000C400004",2407
10190 DATA "670C0C280020FFFF670432FC00010C400003670C0C280020FFC0670432FC",2253
10200 DATA "00020C400002670C0C2800200040670432FC00030C400001670C0C280020",1031
10210 DATA "0001670432BC000443FA04884E75323A0362926D00066B06670A70046008",1918
10220 DATA "70014441600270063 43A0348946D00046B06670A78034E7578024442 4E75",1903
10230 DATA "78064E75B051670EB06900026708B069000467027000 4A804E75C144C342",2510
10240 DATA "B4416A02C14461DE6608C14461D8660230113B4000024E754BFA02F849FA",3004
10250 DATA "036047FA03C670114E414A556F7041FA037C224830186726B06D000267F6",2672
```



```
10260 DATA "D0403634000E3434001605816 7E8E2483B40FFFE3B40000296556C024243",2520
10270 DATA "3A832049382D00023018672CB84066F853446100FE5E6100FE626100FE76",2728
10280 DATA "6100FEB241FA032C302D000230C07205924030C1429053554E75303C0190",2622
10290 DATA "51C8FFFE4E756100FEA47420B428FFFF67067001018166 26B428FFC06706",3646
10300 DATA "70020181661AB42800406708700308810007660CB4280001670A70040181",1720
10310 DATA "67043B40FFFE302DFFFE0881000667064639000280 97E3483234001E0C30",2492
10320 DATA "0020100067223B6DFFFE00023AB4000E323400FED26D00043B4100043234",2025
10330 DATA "0006D26D00063B4100066100FE280C1000416700008 2536DFFFC6604526C",2173
10340 DATA "002843FA028674040C10004F66287205610000DE43FA02A6610001303B7C",2114
10350 DATA "00C8FFF843FA01D6720332ADFFF6D2FC001651C9FFF6600E7201610000B6",3847
10360 DATA "43FA0268610001081 0BC0041536DFFF0661241FA017A20FC000001F430BC",2808
10370 DATA "00016100012E4A6DFFF466125339000280 96526DFFF447FA026A70114E41",2758
10380 DATA "302D00060C4000026A0270290C40002B6B0270043B400006202D0010B0AD",1353
10390 DATA "000466 3641FA01324A506F2E610000E8610000FE53390002809647FA0212",2278
10400 DATA "526DFFF470114E4141FA010C20FC0000003230FCFFFF3218341861 2043FA",3030
10410 DATA "01B06100FD4070066100FD56382D0002534461 00FCBA6100FCBE6000FD12",2840
10420 DATA "43FA019870001031 2000D0410C40000A6B0E0440000A13802000 72015342",1680
10430 DATA "60E413802000740424 7C000200A0720047FA01FA1219EB49D6C124DB255B",2772
10440 DATA "007C255B00FC255B017C255B01FC255B027C255B02FC51CAFFD870004E75",2835
10450 DATA "2F08342D0004E74AD461322D0006C2FC000AD261207C000200003001E448",2141
10460 DATA "0240007ED0C0EF4AD0C2024100063421D2412031 10F0B190D0FC008051CA",3269
10470 DATA "FFF8205F4E75363A0046343C00BA323C00F07800207AFC6C42B030006000",2675
10480 DATA "FC602079000280782068000 4217C00C600BD0022207C00010001323C0064",1837
10490 DATA "327800CE4ED100000000000000000010003148200A0000000005019000C8",1327
10500 DATA "006401D3000100000001001800160000045A00000001001800160000000 0",501
10510 DATA "000000000000FCD00C620000000200110012000000000000000000000FCB6",1041
10520 DATA "1072000100020011001400000000000000000000FCAA0E6A00030002001 1",734
10530 DATA "00160000000000000000000FC92127A000400020011001800000FFFF0001",1118
10540 DATA "0000FFFF0000000000001000400060006000400010002000700 04FFFFFFC0",1502
10550 DATA "0040000100000000000010004000000000000000000000000000A0F00000",470
10560 DATA "283C00000A0F0000020380C00001002600 01AAFF00002A3F80C00A0FA0F0",1765
10570 DATA "0203A8FC000400240000090100000000001020A104444AA66000028005802",1042
10580 DATA "D858FF0004000000000000 1000A104444AA660A001400F401B70701000000",1464
10590 DATA "000000001000A104444AA6614001E009001000001000000000000000100",632
10600 DATA "00020003000000000100000000000A5F80D5207520752075A0F522772075",1606
10610 DATA FILL$("0",640-32),0
10620 DATA "41FA013A264843FA01F07E1E7C0224493218700F15BC002E0000E2996B06",2381
10630 DATA "15BC0020000051C8FFEED4FC001051CEFFE2D2FC004051CFFFD641FA00EE",4099
10640 DATA "30186708178C004F000060F46110 43FA00BE610443FA00C072006000009E",2411
10650 DATA "47FA00BE9BCD742026BC00180012223CFFFCFFFA7002613826BC00140010",2922
10660 DATA "223CFFFEFFFB7000612826BC00040002223C000600017007 4BFA01644255",2387
10670 DATA "611226BC00080005223C00040000742E9BCD700749FA014C274100081740",1692
10680 DATA "000C7E1D7C2A2A065285280 7ED8CD885B43440006C22CAFC000ADA6B0008",2604
10690 DATA "374500043A075245E74DDA6B000A37450006224B122B000C610A51CEFFCC",2152
10700 DATA "51CFFFC64E7576FF702E207C000100014E434A806602525 54E75000A0100",2449
10710 DATA "00000000000801000 1B8000000080005001800180004000 0073C",326
```

PAC SPITES BAS



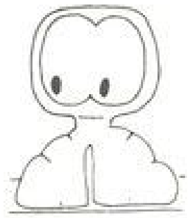
```
100 REMark 11F4,3170,3690,4210,4730:LENTH 5250
110 CLS#2:CLS
120 IF RESPR(0)>250000:START=RESPR(9000)
130 RESTORE :PC_START
140 FOR I 0 TO 88 STEP 2:READ X:POKE_W PC,X:PC=PC+2
150 OPEN#3,"SCR 32X16A32X100":CLS#3:WINDOW 400,200,80,16
160 COST 7:BLOCK#3;12,3,4,10,7:INK#3,0:ARC#3,25,20 TO 75,25,-1.5:POK
170 RECOL#3,0,1,2,3,4,5,6,3:PAN#3,-8:POK
180 CLS#3:COL 6,1
190 CIRCLE#3,50,50,50
200 COL 0,1:LINE#3,0,86 TO 60,45 TO 0,20 TO 0,86:FILL#3,0
210 BLOCK#3,4,3,10,3,2
```

```
220 PRINT PC-START:FOR I=1,2:POKE_L PC,0:PC=PC+4
230 POK
240 CLS#3:COL 6,1:CIRCLE#3,50,50,50:COL 0,1:LINE#3,10,100 TO 45,40 TO 85,100 TO
10,100:FILL#3,0
250 BLOCK#3,4,3,14,6,2
260 POK
270 CLS#3:COL 6,1:CIRCLE#3,50,50,50:COL 0,1:LINE#3,10,0TO 45,65TO 80,0TO 10,0:FI
LL#3,0
280 BLOCK#3,4,3,14,6,2
290 POK
300 CLS#3:COL 6,1:CIRCLE#3,50,50,50:COL 0,1:LINE#3,100,86 TO 40,45 TO 100,20 TO
100,86:FILL#3,0
310 BLOCK#3,4,3,6,3,2
320 POK
330 FOR SH=2TO 5
340 PRINT PC-START:FOR I=1,2:POKE_L PC,0:PC=PC+4
350 GOST SH
360 POK
370 NEXT SH
380 PRINT"KERASI ";PC-START:CLS#3
385 COL 4,0:ARC#3,5,5 TO 100,100,-1.5:ARC#3,100,100 TO 140,5,-1.5
390 COL 2,1:CIRCLE#3,30,30,30:FILL#3,1:CIRCLE#3,140,25,23
400 COL 5,0:POINT#3,30,25:POINT#3,145,25
410 poking
420 COL 4,1:CLS#3:ARC#3,10,40 TO 40,80,-2:LINE#3,40,80 TO 110,80:ARC#3,110,80 TO
 140,40,-2
430 COL 5,1:FOR SH=1,2: LINE#3,30,0 TO 114,0 TO 107,60 TO 45,60 TO 30,0:COL 2,0
440 BLOCK#3,10,6,10,9,5,0,0
450 PRINT"TELEFONE ";PC-START
455 poking
460 CLS#3:COL 5,1:CIRCLE#3,120,40,40:COL 0,1:CIRCLE#3,120,40,20
470 BLOCK#3,20,3,0,8,4
480 BLOCK#3,4,3,0,5,4:BLOCK#3,4,3,6,5,4
490 PRINT"KEY ";PC-START
500 poking
510 CLS#3:COL 3,1:FOR SH=1,2:LINE#3,0,20 TO 0,50 TO 140,50 TO 145,20 TO 130,20 T
O 130,40 TO 100,40 TO 100,20 TO 50,20 TO 50,40 TO 15,40 TO 15,20 TO 0,20:COL 5,0
520 BLOCK#3,6,6,4,10,2:BLOCK#3,6,6,20,10,2
530 LINE#3,10,50 TO 60,90 TO 100,90 TO 120,50
540 PRINT"CAR ";PC START
550 poking
10000 PRINT"LENTH"! PC-START
10010 SBYTES "MDV1 PAC SPITES COD",START,PC-START
10020 DEFine PROCedure COL(X,Y):INK#3,X:FILL#3,Y:END DEFine
10030 DEFine PROCedure POK
10040 FOR J=1 TO 4:poking:PAN#3,2
10050 END DEFine
10060 DEFine PROCedure poking
10070 A=131072+128*100+8
10080 FOR I=0 TO 15:POKE L PC,PEEK L(A):POKE L PC+4,PEEK L(A+4):PC=PC+8:A=A+128
10090 END DEFine
10100 DEFine PROCedure GOST(CO)
10110 CLS#3:BLOCK#3,20,13,0,3,CO
10120 BLOCK#3,4,2,4,14,0:BLOCK#3,4,2,12,14,0
10130 BLOCK#3,4,3,2,4,7:BLOCK#3,2,2,4,5,0:BLOCK #3,4,3,14,4,7:BLOCK#3,2,2,14,5,0
10140 BLOCK#3,16,1,2,2,CO:BLOCK#3,12,1,4,1,CO:BLOCK#3,8,1,6,0,CO:
10150 BLOCK#3,12,3,4,10,0:BLOCK#3,12,1,4,10,7*8+2*64:PAN#3,2:BLOCK#3,10,1,6,12,7
*8+2*64:PAN#3,-2
10160 END DEFine
10170 DATA 8771,8316,2,0,14349,-7091,581,126,-12091,-4278,-12094,577,6,9297,8904
,9817,10313,3140,8,27398,20804,18938,46,-7860
10180 DATA -7348,-10044, 4791,-10047,8972,28687,32380,8731,-19558,8731,-19566,-1
1065,8732,-19560,8732,-19568,-12089,20936,-22,28672,20085
```



PAC MAN

```
 100 IF RESPR(0)>255000:SPITE=RESPR(6000):LBYTES"MDV1_PAC_SPITES_COD",SPITE:STA
RT=RESPR(8000):LBYTES"MDV1_PAC_MAN_COD",START
110 POKE_L START+516,SPITE
120 WINDOW#2,448,216,32,0:HIGH_SC=0
130 WINDOW 448,256,32,0:MODE 8:PAPER 1:CLS:INK 7
140 REPeat GAME
150 INK#2,7:li=3:CSIZE#2,3,1
160 SC=SCORE:IF SC>HIGH_SC:HIGH_SC=SC
170 POKE_L START+1668,0:POKE_L START+1672,0:REMark score=0
180 POKE_W START+1488,5114:REMark set Kerasi
190 OVER 0:CSIZE 2,0:AT 0,18:PRINT"HIGH SCORE ";HIGH_SC:extra=1:CSIZE 3,0:CURSOR
 176,0:PRINT"0":CSIZE 2,0:SCREEN=1
200 AT 0,1:PRINT"LIV 3 "
210 REPeat NEW_SCREEN
220 SCREEN=SCREEN+1
230 IF SCREEN<14
240 RESTORE 750+SCREEN*10:REMark Velocity,Power time,Fruit bonus
250 READ velocity:POKE_W START+194,velocity/2:REMark taxytita paixnidioy
260 READ power_time:POKE_W START+1496,power_time
270 READ fruit:A$=fruit:POKE_W START+1484,A$(1):POKE_W START+1486,6-LEN(A$):POKE
_W START+1468,fruit:REMark Value of kerasi
280 END IF
290 IF SCREEN MOD 2:RESTORE 920:ELSE RESTORE 1240
300 REMark *** MAP IN BINARY ***
310 z=8
320 FOR loop=0 TO 184 STEP 62
330 FOR I=loop TO loop+60 STEP 2:READ X:POKE_W START+2450+I,X
340 IF SCREEN>2:z=z^^10:POKE 98403,z
350 NEXT loop
360 FOR I=0TO 200:NEXT I
370 REMark *** POWER DOTS ***
380 FOR I=0TO 6STEP 2:READ X:POKE_W START+2430+I,X
390 X=PEEK_W(START+1488)+136:IF X>5658:X=5250
400 POKE_W START+1488,X:REMark set to new fruit
410 IF SCREEN=2
420 IF INKEY$<>"":GO TO 420
430 PAUSE
440 END IF
450 POKE START+2245,4:REMark color of map
460 BEEP 10000,1
470 AT 0,0:CLS 2:OVER 0:POKE 98403,8:CALL START
480 REPeat j
490 IF PEEK_W(START+1502)=0:EXIT j:REMark Telos ooonhs
500 IF PEEK_W(START+1476)
510 REMark Se efagan
520 FOR I=100TO 200:BEEP 999,I
530 li=li-1:AT 0,5:OVER 0:IF li>0:PRINT li;" ";
540 IF li<=0AND extra AND SCORE>10000:AT 0,1:PRINT"EXTRA";:extra=0:GO TO 560
550 IF li<=0:CURSOR#2,186,109:PRINT#2;"GAME":CURSOR#2;186,130:PRINT#2;"OVER":NEX
T GAME
560 IF INKEY$<>"":GO TO 560
570 PAUSE
580 ELSE
590 REMark Efages fantasma
600 A$=PEEK_W(START+1498):REMark Bonus
610 x1=PEEK_L(SPITE+1114):y1=PEEK_L(SPITE+1118)
620 X=PEEK_W(START+1512)*10-10:Y=PEEK_W(START+1510)*8:CURSOR X,Y:CALL SPITE,400,
-16,SPITE+1114,0:FOR I=START+1532TO START+1532+80 STEP 22:IF PEEK_W(I-6)=PEEK_W(
START+148):CALL SPITE,400,-16,SPITE+PEEK_W(I+6),0
630 PRINT A$:FOR I=50TO 0STEP -1:BEEP 999,I
640 FOR I=1TO LEN(A$):CALL START+1260,A$(LEN(A$)-I+1),6-I
```



```
650 POKE_W START+1498,A$+A$
660 CURSOR X,Y:PRINT A$;:POKE_L SPITE+1114,x1:POKE_L SPITE+1118,y1:CALL SPITE,40
0,-16,SPITE+1114,0
670 POKE_L SPITE+1114,x1:POKE_L SPITE+1118,y1
680 END IF
690 OVER -1:AT 0,0:CALL START+52
700 END REPeat j
710 END REPeat NEW_SCREEN
720 END REPeat GAME
730 DEFine FuNction SCORE
740 LOCal A$,I:A$="":FOR I=0TO 7:A$=A$&PEEK(I+START+1668)
750 RETurn A$
760 END DEFine
770 DATA 3000,1000,100
780 DATA 2500,800,200
790 DATA 2000,700,500
800 DATA 2000,600,500
810 DATA 1500,500,700
820 DATA 1500,400,700
830 DATA 1200,800,1000
840 DATA 1200,600,1000
850 DATA 1000,500,2000
860 DATA 600,500,2000
870 DATA 500,400,3000
880 DATA 300,300,3000
890 DATA 200,300,5000
900 DEFine PROCedure WIN:FOR I=1,2:OVER#I,0:INK#I,7:WINDOW#I,448,200,32,16
910 MODE 8:END DEFine
920 DATA 0,0,0
930 DATA 65487,63999,16383
940 DATA 72,2305,8192
950 DATA 72,2305,8192
960 DATA 16382,32743,65472
970 DATA 8322,18724,4160
980 DATA 8323,51516,4160
990 DATA 8322,18724,4160
1000 DATA 16286,31207,40896
1010 DATA 2320,16416,35072
1020 DATA 2320,16416,35072
1030 DATA 14847,65535,63936
1040 DATA 8452,32786,2112
1050 DATA 8452,32786,2112
1060 DATA 16287,32799,40896
1070 DATA 8336,32784,36928
1080 DATA 8336,32784,36928
1090 DATA 16272,32784,40896
1100 DATA 144,32784,36864
1110 DATA 255,65535,61440
1120 DATA 16265,2313,8128
1130 DATA 8329,2313,4160
1140 DATA 8329,2313,4160
1150 DATA 15497,65529,5056
1160 DATA 9353,9,4672
1170 DATA 9353,9,4672
1180 DATA 16377,63993,65472
1190 DATA 144,3840,36864
1200 DATA 144,2304,36864
1210 DATA 65439,63999,40959
1220 DATA 0,0,0
1230 DATA 510,1598,1637,549
```

```
1240 DATA 0,0,0
1250 DATA 16383,63999,65472
1260 DATA 8322,2308,4160
1270 DATA 8322,2308,4160
1280 DATA 8435,51516,61504
1290 DATA 8350,32743,36928
1300 DATA 8322,16420,4160
1310 DATA 16258,16420,8128
1320 DATA 9471,63999,62016
1330 DATA 9216,2304,576
1340 DATA 9216,2304,576
1350 DATA 16359,65534,32704
1360 DATA 36,32786,16384
1370 DATA 36,32786,16384
1380 DATA 36,32786,16384
1390 DATA 65532,32787,65535
1400 DATA 39,32798,16384
1410 DATA 32,32784,16384
1420 DATA 32,32784,16384
1430 DATA 16371,63996,65472
1440 DATA 8210,18724,32832
1450 DATA 8210,18724,32832
1460 DATA 10142,18727,40512
1470 DATA 15507,65532,37824
1480 DATA 1170,4,37376
1490 DATA 1170,4,37376
1500 DATA 16371,63996,65472
1510 DATA 8192,2304,64
1520 DATA 8192,2304,64
1530 DATA 16383,65535,65472
1540 DATA 0,0,0
1550 DATA 318,1598,1637,357
```





παιχνιδι

ATARI 800

BLACK JACK



Το πρόγραμμα αυτό είναι το παιχνίδι BLACKJACK, πιο γνωστό σαν 21. Μπορούν να παίξουν μέχρι 2 παίκτες και παρουσίαζε αρκετό ενδιαφέρον στην εξέλιξή του.

Ο κομπιούτερ είναι αρκετά έξυπνος και πάντα κοιτάει τι είναι καλύτερο γι΄ αυτόν. Γι΄ αυτό μην παραξενευτήτε αν σταματήσει στα 12 ή 13 άσχετα αν έχετε και εσείς το ίδιο αποτέλεσμα.

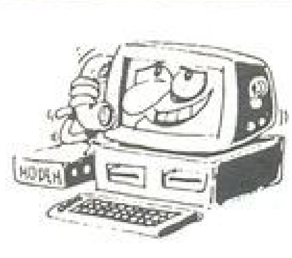
Παρατηρήσεις: Η αλφαριθμητική μεταβλητή AC$ και AA$ επειδή το PRINTER δεν μπόρεσε να τα εκτυπώσει είναι:

AC$=" ┌─/─/─/─/─┐ " και

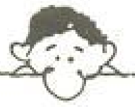
AA$ " └─/─/─/─/─┘ "

Το (clear) είναι ESC CONTROL+CLEAR ↰

Το <DEL> είναι ESC SHIFT + DELETE ↿



```
10 REM *********************
15 REM *  BLACK JACK       *
20 REM *                  *
25 REM * WRITEN BY        *
30 REM * NIKITAS GLYKAS   *
35 REM * AND              *
40 REM * STAMATIS GLYKAS  *
45 REM *                  *
50 REM * Copywrite 11/1985 *
55 REM *********************
60 DIM AB$(10),AA$(10),AC$(10),PAIKT$(9),PLAY$(10):WALL=0:PLAY=0
75 GRAPHICS 2:SETCOLOR 2,3,3
78 ? #6:? #6:? #6:? #6;"     BLaCkJAck BY       GLYKAS":FOR I=1 TO 105:SETCOLOR 4
,I+4,10:SETCOLOR 4,I+15,4
```



```
79 SOUND 1,60,10,10:FOR P=0 TO 5:NEXT P:SOUND 0,180,10,10:FOR T=1 TO 5:NEXT T:SO
UND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:NEXT I
80 ? #6;"(CLEAR)";" HOW MANY PLAYERS  ";:TRAP 80:INPUT PAIKT:IF PAIKT>2 THEN 80
81 IF PAIKT=2 THEN 540
82 ? #6;"(CLEAR)";"YOUR NAME IS";:INPUT PAIKT$:IF LEN(PAIKT$)<>3 THEN 82
88 ? #6;"(CLEAR)";" YOUR WALLET";:TRAP 88:INPUT WALL
90 GRAPHICS 0:OPEN #1,4,0,"K"
100 POKE 752,1:SETCOLOR 2,11,2
110 DIM A$(88):FOR I=1 TO 88:READ A:A$(I,I)=CHR$(A):NEXT I
120 II=7:N=10:D=0:C=0:Q=0:BET=0:PONT=0
125 POKE 16,64:POKE 53774,64
130 FOR I=1 TO 10:? " ":? "":? "|XXX|":? "|XXX|":? "|XXX|":? "":FOR R=1 TO 5:SOU
ND 0,150,12,8
132 NEXT R:SOUND 0,0,0,0:NEXT I
135 POSITION 0,1:? "D":POSITION 0,2:? "E":POSITION 0,3:? "A":POSITION 0,4:? "L":
POSITION 0,5:? " "
150 Z=2*INT(RND(0)*44)+1
160 AC$="":AB$="|":AA$=""
170 ? AC$:? AB$;:? A$(Z,Z+1);:? " ";:? AB$:? AB$;:? "   ";:? AB$:? AB$;:? " ";:?
 A$(Z,Z+1);:? AB$:? AA$
185 POSITION 20,17:? "WALLET(1)=";WALL;" $":IF WALL=0 THEN 1200
190 GOSUB 4900
195 D=D+B:POSITION 0,7:? PAIKT$(1,1):POSITION 0,8:? PAIKT$(2,2):POSITION 0,9:? P
AIKT$(3,3):POSITION 2,11
197 IF PAIKT=2 THEN 600
200 Z=2*INT(RND(0)*44)+1
210 AC$="":AB$="|":AA$=""
220 POSITION 7,1:? AC$:POSITION 7,2:? AB$;:? A$(Z,Z+1);:? " ";:? AB$:POSITION 7,
3:? AB$;:? "   ";:? AB$
230 POSITION 7,4:? AB$;:? " ";:? A$(Z,Z+1);:? AB$:POSITION 7,5:? AA$
240 GOSUB 4900
250 C=B
260 II=7:POSITION 2,19:? "<DEL>";"YOUR BETTING ";PAIKT$;" IS=";:TRAP 260:INPUT P
ONT:IF PONT>WALL THEN 260
270 POSITION 2,19:? "<DEL>";"CARDS=(  Y / N  ) ";:GET #1,FYLL:IF FYLL=ASC("N") T
HEN 328
280 Z=2*INT(RND(0)*44)+1
290 AC$="":AB$="|":AA$=""
300 POSITION II,6:? AC$:POSITION II,7:? AB$;:? A$(Z,Z+1);:? " ";:? AB$:POSITION
II,8:? AB$;:? "   ";:? AB$
310 POSITION II,9:? AB$;:? " ";:? A$(Z,Z+1);:? AB$:POSITION II,10:? AA$
320 GOSUB 4900
325 D=D+B:II=II+5:IF D=22 AND II=12 THEN 1300
326 IF D>21 THEN 450
327 GOTO 270
328 IF PAIKT=2 THEN 700
330 Z=2*INT(RND(0)*44)+1
340 AC$="":AB$="|":AA$=""
350 POSITION 2,1:? AC$:POSITION 2,2:? AB$;:? A$(Z,Z+1);:? " ";:? AB$:POSITION 2,
3:? AB$;:? "   ";:? AB$
360 POSITION 2,4:? AB$;:? " ";:? A$(Z,Z+1);:? AB$:POSITION 2,5:? AA$
370 GOSUB 4900
375 II=12
380 C=C+B:IF PONT>BET AND BET>0 AND C>=D AND C<17 OR 0<PONT AND PONT<BET AND C>=
Q AND C<17 THEN 500
381 IF C>=D AND C<17 AND Q=0 THEN 500
385 IF C>16 THEN 500
390 Z=2*INT(RND(0)*44)+1
400 AC$="":AB$="|":AA$=""
405 POSITION II,1:? AC$:POSITION II,2:? AB$;:? A$(Z,Z+1);:? " ";:? AB$:POSITION
II,3:? AB$;:? "   ";:? AB$
```

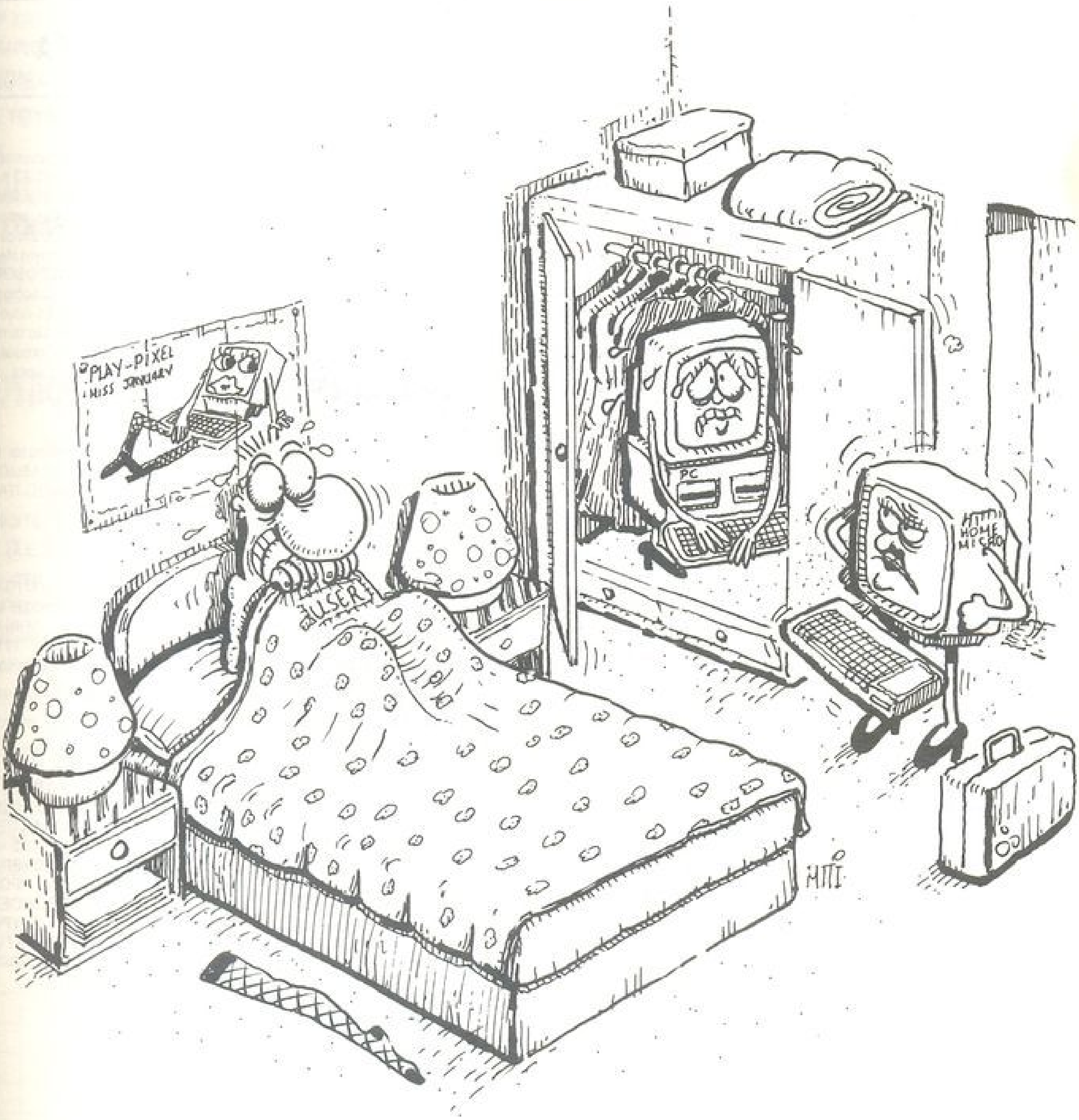
```
410 POSITION II,4:? AB$;:? " ";:? A$(Z,Z+1);:? AB$:POSITION II,5:? AA$
420 GOSUB 4900
425 II=II+5:GOTO 380
450 POSITION 2,19:? "<DEL>";" !!!!LOOSER!!!!! ":FOR I=1 TO 1000:NEXT I:WALL=WALL
-PONT:IF PAIKT=2 THEN 700
455 GOTO 120
500 IF PAIKT=2 THEN 2200
505 IF C=22 AND II=12 THEN 1400
506 IF C>21 THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";" I LOST  ":FOR T=1 TO 1000:NEXT T:WALL
=WALL+PONT:GOTO 120
510 IF C>D THEN 450
520 IF C<D THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";".YOU WON..":FOR I=1 TO 1000:NEXT I:WALL
=WALL+PONT:GOTO 120
530 IF C=D THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";"..TRY AGAIN SORRY NO BONUS":FOR I=1 TO
1000:NEXT I:GOTO 120
540 ? #6;"(CLEAR)";" THE NAME OF THE 1ST PLAYER";:INPUT PAIKT$:IF LEN(PAIKT$)<>3
 THEN 540
550 ? #6;"(CLEAR)";"YOUR WALLET";:TRAP 550:INPUT WALL
560 ? #6;"(CLEAR)";"THE NAME OF THE 2ND PLAYER IS";:INPUT PLAY$:IF LEN(PLAY$)<>3
 THEN 560
570 ? #6;"(CLEAR)";"YOUR WALLET";:TRAP 570:INPUT PLAY
580 GOTO 90
600 Z=2*INT(RND(0)*44)+1
610 AC$="":AB$="|":AA$=""
620 ? AC$:? AB$;:? A$(Z,Z+1);:? " ";:? AB$:? AB$;:? "   ";:? AB$:? AB$;:? " ";:?
 A$(Z,Z+1);:? AB$:? AA$
630 POSITION 20,18:? "WALLET(2)=";PLAY;" $":IF PLAY=0 THEN 1250
640 GOSUB 4900
650 Q=Q+B:POSITION 0,12:? PLAY$(1,1):POSITION 0,13:? PLAY$(2,2):POSITION 0,14:?
PLAY$(3,3)
660 GOTO 200
700 II=7:POSITION 2,19:? "<DEL>";"YOUR BETTING ";PLAY$;" IS=";:TRAP 260:INPUT BE
T:IF BET>PLAY THEN 700
710 POSITION 2,19:? "<DEL>";"CARDS=(  Y / N  ) ";:GET #1,FYLL:IF FYLL=ASC("N") T
HEN 330
720 Z=2*INT(RND(0)*44)+1
730 AC$="":AB$="|":AA$=""
740 POSITION II,11:? AC$:POSITION II,12:? AB$;:? A$(Z,Z+1);:? " ";:? AB$:POSITIO
N II,13:? AB$;:? "   ";:? AB$
750 POSITION II,14:? AB$;:? " ";:? A$(Z,Z+1);:? AB$:POSITION II,15:? AA$
760 GOSUB 4900
770 Q=Q+B:II=II+5
771 IF Q=22 AND II=12 AND D>21 THEN 2500
773 IF Q=22 AND II=12 THEN 2000
774 IF Q>21 AND D>21 THEN 2100
780 IF Q>21 THEN 2110
790 GOTO 710
1000 DATA 65,0,65,96,65,123,65,16
1010 DATA 50,0,50,96,50,123,50,16
1020 DATA 75,0,75,96,75,123,75,16
1030 DATA 51,0,51,96,51,123,51,16
1040 DATA 56,0,56,123,56,96,56,16
1050 DATA 52,0,52,96,52,123,52,16
1060 DATA 74,0,74,96,74,123,74,16
1070 DATA 55,0,55,96,55,123,55,16
1080 DATA 81,0,81,96,81,123,81,16
1100 DATA 57,0,57,96,57,123,57,16
1110 DATA 49,0,49,96,49,123,49,16
1200 WALL=PLAY:PAIKT$=PLAY$:PAIKT=1:PLAY=0:IF WALL=PLAY AND WALL=0 THEN ? " ":EN
D
1220 GOTO 120
1250 PAIKT=1:GOTO 120
```



```
1300 POSITION 2,19:? "<DEL>";"  DYO ASSOI KERDISES":WALL=WALL+PONT:FOR I=1 TO 10
00:NEXT I:IF PAIKT=2 THEN 700
1310 GOTO 120
1400 POSITION 2,19:? "<DEL>";" DYO ASSOI EXASES":WALL=WALL-PONT:FOR I=1 TO 1000:
NEXT I:GOTO 120
1500 IF Q=22 AND II=12 AND D>21 THEN 2500
1550 IF Q=22 AND II=12 THEN 2000
2000 POSITION 2,19:? "<DEL>";" TWO ACES . YOU  WON":PLAY=PLAY+BET:FOR I=1 TO 100
0:NEXT I:GOTO 330
2100 POSITION 2,19:? "<DEL>";"   LOOSER  ":PLAY=PLAY-BET:GOTO 4000
2110 POSITION 2,19:? "<DEL>";"   LOOSER  ":PLAY=PLAY-BET:FOR I=1 TO 1000:NEXT I
2140 GOTO 330
2200 IF D>21 AND Q<22 AND C>Q AND C<22 THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";"(2)YOU LOST
":PLAY=PLAY-BET:GOTO 4000
2210 IF D>21 AND Q<22 AND C<Q AND C<22 THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";"(2)YOU WON
":PLAY=PLAY+BET:GOTO 4000
2220 IF D>21 AND Q<22 AND C=Q AND C<22 THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";"(2)NO BONUS
":GOTO 4000
2250 IF Q>21 AND D<22 AND C<D AND C<22 THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";"(1) YOU WON
 ":WALL=WALL+PONT:GOTO 4000
2260 IF Q>21 AND D<22 AND C>D AND C<22 THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";"(1) YOU LOS
T":WALL=WALL-PONT:GOTO 4000
2270 IF Q>21 AND D<22 AND C=D AND C<22 THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";"(1) NO BONU
S":NEXT I:GOTO 4000
2290 IF C=22 AND II=12 THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";" TWO ACES SORRY  ":WALL=WAL
L-PONT:PLAY=PLAY-BET:GOTO 4000
2300 IF C>21 AND D>21 THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";" I LOST ":PLAY=PLAY+BET:GOTO
 4000
2302 IF C>21 AND Q>21 THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";" I LOST ":WALL=WALL+PONT:GOT
O 4000
2305 IF C>21 THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";" I LOST ":PLAY=PLAY+BET:WALL=WALL+PON
T:GOTO 4000
2310 IF C>D AND C>Q THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";" YOU LOST ":WALL=WALL-PONT:PLA
Y=PLAY-BET:GOTO 4000
2320 IF C<D AND C<Q THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";" YOU WON ":WALL=WALL+PONT:PLAY
=PLAY+BET:GOTO 4000
2330 IF C=D AND C=Q THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";" SORRY NO BONUS":GOTO 4000
2340 IF C>D AND C<Q THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";"(1) LOOSER (2) YOU WON":WALL=W
ALL-PONT:PLAY=PLAY+BET:GOTO 4000
2360 IF C<D AND C>Q THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";"(1) YOU WON(2)LOOSER":WALL=WAL
L+PONT:PLAY=PLAY-BET:GOTO 4000
2370 IF C>D AND C=Q THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";"(1)LOOSER (2)NO BONUS ":WALL=W
ALL-PONT:GOTO 4000
2380 IF C<D AND C=Q THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";"(1)YOU WON (2)NO BONUS ":WALL=
WALL+PONT:GOTO 4000
2390 IF C=D AND C>Q THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";"(1)NO BONUS (2)LOOSER ":PLAY=P
LAY-BET:GOTO 4000
2400 IF C=D AND C<Q THEN POSITION 2,19:? "<DEL>";"(1)NO BONUS (2)YOU WON":PLAY=P
LAY+BET:GOTO 4000
2500 POSITION 2,19:? "<DEL>";"TWO ACES":PLAY=PLAY+BET:GOTO 4000
4000 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 120
4900 IF Z>16 AND Z<25 OR Z>48 AND Z<57 OR Z>64 AND Z<73 OR Z>80 THEN B=10
5000 IF Z>0 AND Z<9 THEN B=11
5100 IF Z>8 AND Z<17 THEN B=2
5200 IF Z>24 AND Z<33 THEN B=3
5300 IF Z>32 AND Z<41 THEN B=8
5400 IF Z>40 AND Z<49 THEN B=4
5500 IF Z>56 AND Z<65 THEN B=7
5600 IF Z>72 AND Z<81 THEN B=9
5700 RETURN
```



Η ΓΕΛΟΙΟΓΡΑΦΙΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ





ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD PCW-8256 ΜΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ. ΤΗΛ. 5248160 (ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΙΝΕΣ ΩΡΕΣ, κ. ΤΑΚΗ).

AMSTRAD 1640 - 1512 - TANDON - TULIP - COMMODORE -ACER - OLYMPIC DATA - ATARI - AMIGA. ΑΝ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΣΤΕ ΝΑ ΤΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ ΣΕ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΚΑΙ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ Η ΓΙΑ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΑΛΛΑ COMPUTERS, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ. ΤΗΛΕΦΩΝΟ 9933062 - 9926542. ΑΠΟΣΤΕΛΛΟΝΤΑΙ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ «ΕΝΑ COMPUTERS».

ΕΧΕΤΕ SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE ΚΑΙ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΠΟΥΛΗΣΕΤΕ; ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΠΟΥΛΑΜΕ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΥΣ SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΤΟΥΣ! NASOS (031) 916263 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

ΚΑΛΟΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ COMPUTERS (ΣΥΜΒΑΤΑ ΚΑΙ HOME MICROS), ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ. ΣΤΙΣ ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ. ΤΗΛ. 7750075 Κον ΑΛΕΞΑΝΔΡΟ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!! COMMODORE 64 με DISC DRIVE 1541, κασετόφωνο, περιφερειακά κι άφθονα προγράμματα (τελευταία παιχνίδια, εφαρμογές κλπ.) σε τιμή καταπληκτική. Τηλ. 5229259 Δημήτρης.

SOFTWARE

ΑΠΕΙΡΕΣ ζωές, οδηγίες, χάρτες για όλα τα καινούργια προγράμματα του Spectrum, 9752833 Κώστας.

SPECTRUM 48/128: ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΣΤΗΝ ΑΓΓΛΙΑ ΤΟ ΕΧΟΥΜΕ ΠΡΩΤΟΙ, THEO DEVIL + HACKERSOFT CALL 6513841 ANYTIME. ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ HACKING SERVICE - ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΙΜΕΣ - ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ - ΑΘΗΝΑ + ΕΠΑΡΧΙΑ. ΕΙΣΤΕ ΟΙ ΠΡΩΤΟΙ; ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥΣ!

ΕΧΕΤΕ SPECTRUM; ΠΟΥΛΑΜΕ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ SPECTRUM. ΕΚΑΣΤΟΝ 100 ΔΡΧ. ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΕΠΑΡΧΙΑ. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΔΕΝ ΘΑ ΧΑΣΕΤΕ ΘΑΝΑΣΗΣ 031916263 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

AMSTRAD software για 464, 664, 6128, 1512 και PC-compatible. Manuals και οδηγίες σε κάθε πρόγραμμα. Συνεχής ανανέωση. Δώρα-προσφορές. Τηλ. ΧΡΗΣΤΟΣ - ΚΩΣΤΑΣ 4825.107 ΑΛΕΞΗΣ 9715103.

AMSTRAD τεράστια συλλογή για κασέτα και δισκέτα. Χαμηλές τιμές. Οτιδήποτε υπάρχει. Μερικά παιχνίδια Ιανουαρίου: Salamander, Predator, Flash Point, Rastan, Outrun, Bubble Bobble, 500 cc, Grand Prix, Miss Pacman II, Clarlie Chaplin, EGO, Victory Road, Defender of the Crown, Crazy Cars, Football Manager II κ.ά. ΦΑΝΤΑΣΟΥ ΤΩΡΑ!!! τηλ. 9933080. Στέλνουμε παντού. Ακόμα, πωλούνται παιχνίδια για Amiga.

COMMODORE SOFTWARE ΠΑΚΕΤΑ ΤΩΝ 30 ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ 2000 (ΜΟΝΟ ΚΑΣΕΤΑ) ΕΠΙΣΗΣ FINAL CARTRIDGE II 15.000 ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ 5910232.

ΣΥΛΛΟΓΗ 850 + προγράμματα για τον 64. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ 8613836. Μετά τη 1 μ.μ. Κος ΚΩΣΤΑΣ.

1700 ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΓΙΑ COMMODORE 64, 128, AMIGA, ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΟΝΟ, ΛΟΓΩ ΣΠΟΥΔΩΝ. ΝΙΚΟΣ 6423274.

ATARI 400 - 800 - 130XE ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ - ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ. ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΑΙ ΓΙΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΤΗΛ. 6426225 ΔΗΜΗΤΡΗΣ - ΑΓΓΕΛΟΣ.

ATARI ST SOFTWARE: OUTRUN, BUGGY BOY, RAMPAGE, BUBBLE BOBBLE, CRAZY CARS. ΤΗΛ.: 9331373 ΚΩΣΤΑΣ.

ΣΟΥΠΕΡ προσφορά! Η μεγαλύτερη συλλογή προγραμμάτων για Atari ST, Amiga, Amstrad CPC-6128, PCW-8512, PC-1512 σε πολύ χαμηλές τιμές. PC-DITTO για Atari ST. Πληροφορίες Σπύρος 9812344.

ATARI (520/1040 ST και 800/130/XL/XE). Διαθέτουμε πάνω από 2.000 προγράμματα μέχρι τα πιο πρόσφατα Αμερικής και Ευρώπης όλων των ειδών με manual. Για ανταλλαγές κ.λπ. τηλεφωνήστε στο 6817379 Γιάννης ή Τάκης.

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ φορητό synthesizer YAMAHA τύπου PORTASOUND, 12 όργανα, 12 ρυθμοί σε 3 παραλλαγές μπάσου, ακόρντων και κρουστών, αυτόματο σόλο για τα drums, δυνατότητα stereo και echo, TRANSPOSER, δυνατότητα εγγραφής μελωδίας, ρυθμού και μπάσων, μίξη οργάνων (MULTIMENU) κι όλα αυτά μόνο 42.000. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 2615278 βραδινές ώρες.

ΣΕ ΜΟΝΙΤΟΡ μετατρέπεται η T.V. και με ήχο. ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΙΔΟΝΤΑΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ BASIC ΙΣΑΡΗΣ 6524805 βράδυ.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΜΕ AMIGA CLUB ΣΙΓΟΥΡΑ 10 ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΟ ΜΗΝΑ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΗΛ. (01) 9415362, 9421173, 3475261. Κος ΑΝΤΩΝΗΣ.

ΥΠΕΡΕΥΚΑΙΡΙΑ: MULTIFACE ONE 14000!! ΔΩΡΟ 300 POKES ΜΕ ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ ΓΙΑ ΙΣΑΡΙΘΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΚΑΙ ΒΙΒΛΙΑ. ΕΠΙΣΗΣ 40 ΚΑΣΕΤΕΣ ΜΕ 12 ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ Η ΚΑΘΕΜΙΑ ΠΡΟΣ 700 ΔΡΧ. DATA RECORDER ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ ΓΙΑ ΣΙΓΟΥΡΟ ΦΟΡΤΩΜΑ 8000. ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΓΙΑ ΤΟ SPECTRUM. ΚΩΣΤΑΣ ΤΗΛ. 9752833 ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Παρακαλώ να με εγγράψετε συνδρομή στο περιοδικό PIXEL JUNIOR, (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 1.200 δρχ. αντί των 1.390 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος απο το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. __________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ __________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

Νο. ____________________

ΕΚΠΤΩΣΗ

10%

PIXEL junior

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

PIXEL junior

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. (Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα - στο διάστημα μεταξύ των λέξεων, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο).

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 1.000 δρχ. εκάστη. Για κάθε λέξη επιπλέον, το κόστος επιβαρύνεται με 50 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν από όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε το κουπόνι μαζί με μία ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν, στη διεύθυνση του περιοδικού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΤΗΛ.: __________ ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ __________

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ____________________

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________________

ΗΜ/ΝΙΑ: ____________________

Σημειώστε με ένα Χ το κατάλληλο τετράγωνο

☐ Επιχείρηση

☐ Ιδιώτης

1.

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520